FACEBOOK.COM/ROXBRASIL | ANO 9 | Nº 110

XBOX

REVISTA O BOX 360 E XBOX ONE NO BRASIL

ONE

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

ANÁLISE DO JOGO QUE MARCA O FIM DA TRILOGIA DO HOMEM-MORCEGO

ONE

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Conheça o novo capítulo da fantástica guerra tecnológica

ONE

JUST CAUSE 3

O GAME MAIS EXPLOSIVO, ABSURDO E DIVERTIDO DOS ÚLTIMOS TEMPOS

360

SIDEQUESTS IMPERDÍVEIS

20 missões secundárias que você não deveria perder

DE QUE LADO VOCÊ FICARÁ?

STAR WARS BATTLEFRONT

JOGAMOS EM PRIMEIRA MÃO! DESCUBRA COMO SÃO AS BATALHAS ÉPICAS DO LADO DO IMPÉRIO OU DOS REBELDES

PÔSTER GRÁTIS
GEARS OF WAR
+ LINHA DO TEMPO DA SÉRIE

EDITORA EUROPA

E AINDA Need for Speed » LEGO Jurassic World » PvZ: Garden Warfare 2 » Halo 3: ODST

Este produto está disponível para a venda no site saraiva.com.br ou em alguma de nossas lojas físicas, podendo variar o preço do produto entre loja física e virtual. Consulte disponibilidade antes de comprar. 1. O Box anunciado contém o jogo LEGO Jurassic World e o primeiro filme da série Jurassic Park, em Blu-Ray, para Playstation 3, e DVD, para Xbox 360.

SARAIVA GAMES

TRÊS DAS MELHORES COISAS DO MUNDO JUNTAS: DINOSSAUROS, PARQUES E LEGO.

LEGO JURASSIC WORLD.
O MUNDO LEGO COM UM TOQUE
DE IDADE DA PEDRA.

CONHEÇA A EDIÇÃO LIMITADA
INCLUI O FILME JURASSIC PARK[1]

GARANTA O SEU NAS LOJAS SARAIVA DE TODO
O BRASIL OU PELO SITE **SARAIVA.COM.BR**

saraivaonline @saraiva @saraivaonline

ANOS

Saraiva

EDITORA EUROPA

Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e Jornalista Responsável: Roberto Araújo – MTb 10.756
e-mail: araujo@europanet.com.br

REDAÇÃO
Editor: Manoel de Souza
Redator: Leandro Rodrigues
Repórter: Paulo Ferreira
Editor de Arte (projeto e capa): Nani Dias

Colaboraram nesta edição
Gabriel Carvalho, Makson Lima, Nelson Alves Jr. (texto), Ivan Volpe (arte) e Andrea Mariz (revisão)

DIRETOR DE PUBLICIDADE
Mauricio Dias (11) 3038-5093

São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Angela Taddeo, Elisângela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron e Roberta Barricelli
Criação: Daniel Bordini (11) 3038-5103
Tráfego: Gabrielle Saraiva

Outros regiões
Bahia e Sergipe: Aura Bahia – (71) 3345-5600 / 9965-8133
Brasília: New Business – (61) 3323-0205
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados – (51) 8146-1010
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Outros estados: Mauricio Dias – (11) 3038-5093
EUA e Canadá: Global Media +1 (650) 306-0880

CIRCULAÇÃO E LIVRARIAS
Gerente: Ezio Vicente (ezio@europanet.com.br)
Equipe: Henrique Guerche, Paula Hanne e Pedro Nobre

ATENDIMENTO AO LEITOR E LIVRARIAS
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)
Coordenação: Tamar Biffi (tamar@europanet.com.br)
Equipe: Carla Dias, Josi Montanari, Vanessa Araújo, Mayila Costa, Camila Broglo, Bia Moreira, Mila Arantes e Fabrine Macedo

EUROPA DIGITAL
E-mail: www.europanet.com.br
Gerente: Marco Clivati (marco.clivati@europanet.com.br)
Equipe: Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton, Adriano Severo e Karine Ferreira

PROMOÇÃO E EVENTOS
Gerente: Aida Lima (aida@europanet.com.br)
Equipe: Beth Macedo (produção) e Denise Sodré (propaganda)

LOGÍSTICA
Coordenação: Liliam Lemos (liliam@europanet.com.br)
Equipe: Paulo Lobato, Gabriel Oliveira, Gustavo Souza e Thiago Cardoso

ADMINISTRAÇÃO
Gerente: Renata Kurosaki
Equipe: Paula Orlandini, Pedro Lobato e William Costa

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

Rua MMDC, 121 – São Paulo, SP CEP 05510-900
Telefone: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
São Paulo: (11) 3038-5050
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

A Revista Oficial do Xbox no Brasil é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 1980-524). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Future

Os artigos e reportagens localizados da revista Official Xbox Magazine são propriedade da Future Publishing, uma empresa do grupo Future Network, Reino Unido, 2006

Distribuidor exclusivo para o Brasil
DINAP Ltda. Distribuidora Nacional de Publicações
Rua Dr. Kenkiti Shimomoto, 1.678
CEP 06045-390 – Osasco, SP

Impressão: Proi Gráfica

XBO

16

SE FOR O CASO, RECLAME.
NOSSO OBJETIVO É A EXCELÊNCIA!

Correspondência
Rua MMDC, 121 – São Paulo, SP
CEP 05510-900 – Fax: (11) 3819-0538

Redação
Fone: (11) 3038-5109 / Fax: (11) 3819-0538
e-mail: xbox@europanet.com.br

Publicidade
Fone: (11) 3038-5093 / Fax: (11) 3038-5093
e-mail: publicidade@europanet.com.br

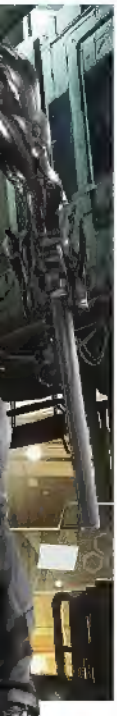
Vendas
De segunda a sexta-feira, das 8h às 20h
0800-8888-508 (ligação gratuita)
(11) 3038-5050 (Grande São Paulo)
Fax: (11) 3819-0538
atendimento@europanet.com.br

Digital
www.europadigital.com.br
suportedigital@europanet.com.br
(Desktops, notebooks, tablets e celulares)

Disponível na App Store
Baixe na Windows Store
DISPONÍVEL NO Google play

28

OX
#110
Agosto/2015



NESTA EDIÇÃO

MENSAGENS
6 Aqui o leitor é quem manda

INICIANDO
10 Um giro pelo universo Xbox

CAPA
16 Star Wars Battlefront

PRÉVIAS
28 Deus Ex: Mankind Divided
38 Just Cause 3
40 Need for Speed
42 PvZ: Garden Warfare 2

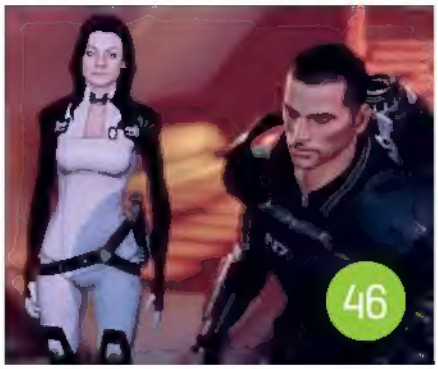
ESPECIAIS
46 Missões secundárias

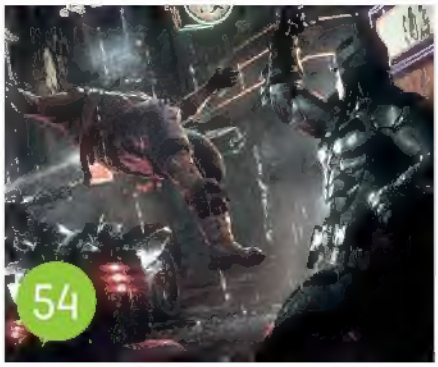
ANÁLISES
54 Batman: Arkham Knight
58 Halo 3: ODST
60 Massive Chalice
62 LEGO: Jurassic World
64 Pinball FX2: Portal
66 The Elder Scrolls Online

REVIEW QUE NINGUÉM VIU
70 Karaoke Revolution

RANKING
72 Momentos quentes

COSPLAYER
74 Elisa Palisse, como Demon Hunter





Diz aí!

Velhos amigos

Quando eu cheguei na redação da **ROX**, em 2012, o pessoal tinha acabado de mandar para a gráfica a edição 71, com reportagem sobre *Star Wars 1313* (aquele antigo game que foi cancelado). Fã que sou do universo de George Lucas, pensei: "Caramba, será que um dia terei chance de também editar algo de *Star Wars* por aqui?" Com isso, minha estreia na **ROX** 72 foi com *Gears of War: Judgment*, um jogo que aprendi a curtir como minha entrada nesse fantástico mundo editorial dos games.

Enfim, com essa breve introdução, fica mais fácil entender porque estou achando a edição deste mês tão bacana. Conseguimos reunir meus velhos conhecidos *Star Wars* e *Gears of War* na matéria de capa e no pôster, uma mistura muito simbólica e sentimental para mim.

No caso de *Battlefront*, já tínhamos publicado uma caprichada prévia poucos meses atrás mas decidimos voltar ao assunto depois que a equipe inglesa da **ROX** conseguiu uma hands-on – ou seja, os caras tiveram o privilégio de testar uma parte do game. Com isso, rapidinho botamos nosso camarada Darth Vader na capa e usamos a força para criar uma grande reportagem.

Tenho escrito isso em diversos editoriais: esse é o ano de *Star Wars*. Nunca a Força esteve tão poderosa. Sinta-se privilegiado por ser gamer

Manoel de Souza
manoel.souza@europanet.com.br

MENSAGENS

De declarações de amor a puxões de orelha, as opiniões dos leitores sobre consoles, jogos e afins

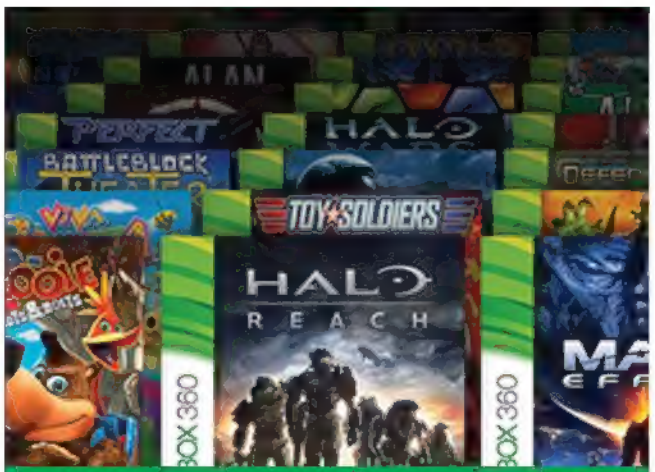
FALE COM A REDAÇÃO (f) www.facebook.com/roxbrasil (t) @roxbr (e) xbox@europanet.com.br (s) www.europanet.com.br

COISA DE ELITE

A E3 2015 foi incrível, ficou muito claro que a Microsoft está de olho no que os jogadores realmente querem. Mas é uma sacanagem mudar o padrão dos controles e forçar todo mundo a gastar US$ 150. Aposto que haverá jogos que só funcionarão nele. E vocês já sabem quanto vai custar um desses aqui para os pobres brasileiros?
Fernanda Oliveira
Ribeirão Preto, SP

Pode ficar calma, Fernanda. A Microsoft não mudou o padrão dos controles, apenas colocou uma alternativa no mercado. O Controle Elite é para os jogadores que desejam personalizar botões, deixando-os diferentes para cada estilo de jogo. Não está previsto que a Microsoft ou outra empresa crie algum jogo que funcione somente com o controle Elite. Já em relação aos valores, a Microsoft Brasil não se pronunciou, mas pode esperar um preço bem alto graças à cotação do dólar.

O controle Elite ainda não tem preço definido para o mercado brasileiro



Quem comprou o Xbox 360 agora tem centenas de jogos para desfrutar

NUNCA É TARDE

Olá, galera. Acabei de receber a minha ROX de assinante, a primeira de muitas. Tenho apenas seis meses de Xbox 360 e estou voltando aos tempos de menino. Bom demais!
Jordão Soares
Araruna, PB

Somos suspeitos, Jordão, mas não conhecemos nenhum tipo de passatempo tão bom quanto esse. E, no seu caso, que está chegando agora ao Xbox 360, não faltam opções. Lembre-se: se pintar alguma dúvida, pode contar conosco, ok?

DOSE DUPLA

Estou muito inclinado a assinar a ROX, mas queria esclarecer duas coisas. Como funciona o processo e como ficam as coisas em meses como julho, em que vocês fizeram duas edições? Tenho que pagar um valor extra para receber as duas revistas?
Luciano Bernardes
São Paulo, SP

Então, chegou a hora de ajudarmos você a se decidir, Luciano. Você pode assinar pelo site www.europanet.com.br ou pelos fones 0800-8888-508 (ligação gratuita) e (11) 3038-5050 (para quem mora na Grande São Paulo). E fique tranquilo, a assinatura refere-se a 12 edições da ROX, ou seja, mesmo quando temos duas edições no mesmo mês, você receberá ambas diretamente na sua casa.

SOCIAL DA ROX

Perguntamos: **Qual motivo fez você comprar seu primeiro Xbox?**
Eis as respostas...

O melhor valor do mercado e a interatividade. Foi assim com o 360 e também com o One.
PEDRO GABRIEL MOTA

Gears of War. Não acreditei quando vi os gráficos desse jogo.
PEDRO LUIZ

A Xbox Live. Queria muito jogar e conversar com amigos de todas as partes do Brasil.
MARCELO NASCIMENTO

Jogar online. A primeira vez que experimentei *Gears* na casa de um amigo, já sabia qual seria o meu próximo console.
VAGNER RANIERI MACHADO

Queria um console que me desse exclusivos, não só remasters.
CLAYTON PEREIRA SOUZA

Depois de ver o multiplayer do *Halo 4* na casa de um amigo, fiquei louco por um Xbox 360.
ANDRÉ BROGIN

Sempre fui sonysta. Mas me interessei pelo outro lado quando vi *Gears of War*.
ANDRÉ GOMES

Qualidade do produto e a marca Microsoft.
BERNARDO CORDEIRO

PARTICIPE DA ENQUETE
www.facebook.com/ROXBRASIL

DICA DO LEITOR

PERDI UM ONE

Comprei um Xbox One em março desse ano. Ele ficou lindo na minha estante, em um buraco justinho e perfeito. Engano meu, o espaço era tão justo que em maio ele queimou porque acabei obstruindo a saída de ar do aparelho. Fica a dica: coloquem o aparelho em um lugar com muito espaço em que o ar circule com facilidade. Rip Xbox One!

Elber Fernandes Jr. (Santos, SP)

DATA ROX

O QUE VOCÊ ACHOU DO CONTROLE ELITE DO XBOX ONE?

60%
ANIMAL, MAS MUITO CARO

25%
PERFEITO, VOU COMPRAR UM DIA

10%
EXAGERADO DEMAIS

5%
PREFIRO O CONTROLE PADRÃO

MENSAGEM DO MÊS

PLANO MALIGNO

Está evidente que nessa geração, Microsoft e Sony resolveram concentrar suas forças – e sua grana – em exclusivos. Nos primeiros anos, o Xbox tem simplesmente dado um banho na concorrência: são dezenas de jogos exclusivos. Só no meu caso, comprei o Xbox One em 2013 com cinco deles: *Dead Rising 3, Forza 5, Ryse, Tycoon Zoo* e *Crimson Dragon*. No ano passado, comprei outros cinco jogos só do console: *Forza Horizon 2, D4, Halo Collection, Sunset Overdrive* e *Titanfall*. Esse ano, as coisas seguem o mesmo caminho: *Halo 5, Rise of the Tomb Raider, Rare Replay, Gear of War Ultimate Collection* e *Forza 6*. Será que só eu estou enxergando um plano maligno da Microsoft? Ou essa empresa quer levar todo mundo à falência ou quer matar seus jogadores de overdose de diversão?

Alexandre Nunes Ferreira / Salto, SP

Alexandre, somos uma revista oficial de um produto da Microsoft, então não podemos revelar os planos da empresa. Mas prepare seu bolso, isso é só o começo.

Capriche nos seus comentários. O que a redação considerar o mais interessante será a mensagem do mês e seu autor ganhará uma assinatura anual da ROX.

GALERIA

Queremos essas miniaturas

O **Kerson Rocha** (Brasília, DF) mandou bem com uma bela estante cheia de jogos, acessórios e duas gerações de Xbox. Esses carrinhos deram um toque todo especial ao espaço.

South Park

Peterson Campos (Jundiaí, SP) ligou o Xbox 360 em um jogo mais sério, mas a decoração dele deixou evidente que ele gosta de coisas mais coloridas.

Garota de bom gosto

A **Giovana Oliveira** (São Paulo, SP) mandou bem nessa foto. Xbox do *Call of Duty*, jogos de Xbox One e 360 e, o melhor, nossas revistas ali no meio.

GRANDES BATALHAS NÃO PODEM SER DEIXADAS PARA TRÁS.

VOCÊ PRECISA VENCER TODAS.

COMPLETE AS MISSÕES COM O COMBO PACK CALL OF DUTY® BLACK OPS

18

Imagens ilustrativas. Válido enquanto durarem os estoques.

DISPONÍVEIS NAS MELHORES LOJAS

Saraiva
saraiva.com.br

PERNAMBUCANAS
Da nossa casa pra sua casa.

Walmart.com

COMPRE AGORA!

Ricardo Eletro .com

leitura

Submarino

americanas.com

CASAS BAHIA

shoptime

pontofrio.com

DISTRIBUIDOR OFICIAL NO BRASIL

Neoplay

Se é divertido, é Neoplay.

www.neoplay.com.br

ENCONTRO À BRASILEIRA

Evento da Warner, em São Paulo, mostra próximos lançamentos focados no mercado nacional

Mais uma vez a Warner Games mostrou que está do lado do gamer brasileiro. No último dia 7 de julho, o WB Games Summit 2015, a empresa apresentou os próximos lançamentos da Capcom, Electronic Arts e, claro, da própria Warner, todos com algum agrado para o mercado local. O Summit aconteceu no Estádio do Pacaembu e ofereceu a oportunidade da imprensa testar games como *FIFA 2016* e *Mad Max*.

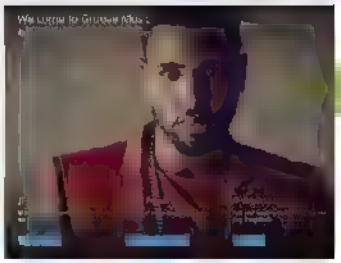
Na apresentação, vários executivos da Warner subiram ao palco para demonstrar suas ações para o mercado brasileiro. *Mad Max*, por exemplo, chegará com legendas em português e a edição física virá acompanhada do Blu-ray do filme *Mad Max 2: A Caçada Continua*. Pena que o game só chegará às lojas em 3 de setembro, dois dias após seu lançamento no exterior.

Outro game que terá localização é *LEGO Avengers*, previsto para sair ainda esse ano no Xbox 360 e One. E para quem não gosta de legendas, uma ótima notícia: o jogo virá com áudio em português pelos mesmos dubladores que trabalharam no filme. Foram reveladas também novidades sobre *FIFA 16*. Tiago Leifert e Caio Ribeiro retomam como narrador e comentarista do game de futebol. Somente no Brasil o game virá com uma capa exclusiva, com o jogador Oscar, do Chelsea. O *FIFA 16* chegará às lojas em 22 de setembro para X360 e Xbox One.

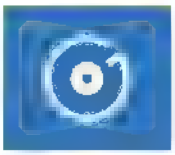
Outro título que mereceu destaque foi *Need for Speed*, o reboot da amada franquia de corrida, que receberá legendas em português. Para alegria dos fãs, o lançamento promete trazer o estilo e personalização do jogo

Velocidade, tuning e gráfico de ponta no reboot de *Need for Speed*

***Star Wars Battlefront*, *FIFA 16*, *LEGO Avengers* e *Mad Max*, são alguns...**



Como parte das preparações do Windows 10, a Microsoft resolveu mudar o nome dos seus serviços de música e vídeo, para que esses produtos se identifiquem tanto com o Xbox One quanto com o Windows. O Xbox Music virou o Groove, enquanto o Xbox Video passou a se chamar apenas Movie & TV.



Eis o novo (e feio) logo do serviço de músicas da Microsoft

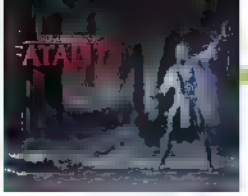
Mirror's Edge Catalyst traz Faith em combates frenéticos

underground. *NFS* e sa em 5 de novembro somente para Xbox One.

E em ano de *Star Wars*, claro que foram apresentados diversos tra lers de *Battlefront*. O game trará as grandes batalhas da tr.ogia or g na. e vár os personagens connecidos. Para a.egria dos fãs, será comp.etamente loca..zado para o Bras., com direito à du.agem

Por fim, *Mirror's Edge Catalyst* fo o unico jogo demonstrado que só chegará em 2016, ma s prec samente dia 25 de fevereiro O game de aventura e parkour também receberá .egendas em portuguès para mostrar a formação de Fa th, a be.a e hab. dosa protagonista da série. A j.lgar pe.o que v mos, os proximos meses prometem bastante.

... dos jogos que serão localizados pela Warner Games



Deja vu O novo DLC para *Mortal Kombat X* foi liberado e o pacote *Fatalities Klássicos 1* traz quatro animações de finalizações para o Sub-Zero, Scorpion Sonie e Johnny Cage. Todas são baseadas no primeiro jogo da série.

CANAL GAMER

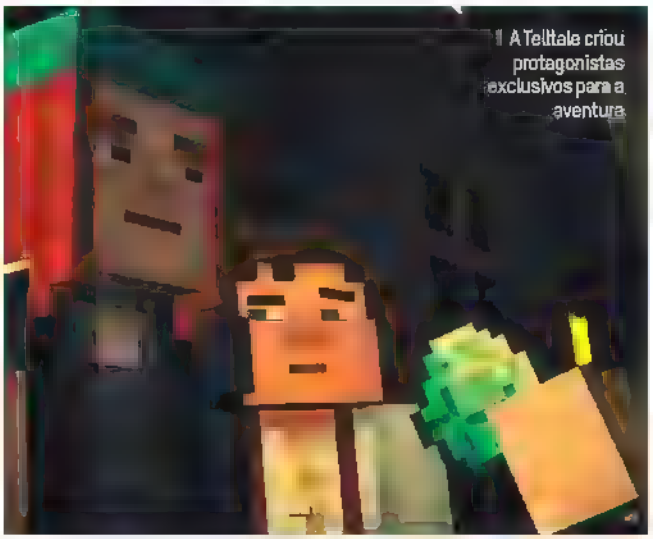
REFERÊNCIAS APOCALÍPTICAS
Esse vídeo mostra vários fatos curiosos da série *Fallout*, incluindo histórias desconhecidas e assustadoras sobre abrigos nucleares.
https://goo.gl/4DBy21

AS FACES DA GUERRA
Reveja a missão de *Metal Gear Solid V* apresentada na E3 ser resolvida de mais quatro formas diferentes, com novos parceiros e muitas surpresas.

SÓ PARA OS FORTES
Essa lista mostra conquistas quase impossíveis do Xbox e que exigem dezenas de horas na frente do videogame. Haja paciência!
https://goo.gl/F5O5IN

UNIÃO DE RENEGADOS

Já havia sido confirmado que *Dishonored 2* teria dois protagonistas. Agora já se sabe como isso funcionará. O prólogo só pode ser jogado com Emily (foto), a imperatriz renegada. Logo após, o jogador poderá escolher entre continuar com a moça ou trocar para Corvo Attano, o protagonista do primeiro jogo. A escolha não pode ser desfeita e deve alterar todo o gameplay e história do jogo.



A Telltale criou protagonistas exclusivos para a aventura

História em cubinhos

Minecraft: Story Mode é o mais novo game da Telltale Games. Baseado no universo cúbico criado pela Mojang, o game seguirá o estilo episódico característico da Telltale para contar a história de Jesse e seus amigos, que sairão em uma jornada para encontrar a Ordem da Pedra e salvar seu mundo da destruição. O game conta com dubladores experientes, como Patton Oswalt (*Ratatouille*) e Dave Fennoy (*The Walking Dead*). Ainda não há previsão de lançamento do primeiro episódio, mas você pode conferir alguns personagens e a animação no trailer oficial por meio do link https://goo.gl/vBWK62

ESTRADA DA DESTRUIÇÃO

Depois de nove anos sem aparecer na plataforma Xbox, a franquia de corrida e destruição *FlatOut* está prestes a retornar ao One. E, para isso, a produtora Kylotonn pretende trabalhar com os jogadores dos games anteriores para criar a maior experiência da série. Resta saber se o estúdio tem a capacidade para continuar o bom trabalho de *FlatOut 2*, já que o terceiro game da franquia, lançado apenas para PC, não se saiu muito bem em críticas e vendas. A previsão de lançamento é para 2016.

CORRIDA ALUCINANTE

A Eletronic Arts está negociando com a Microsoft para trazer o famoso game de corrida *Burnout Paradise* para o Xbox One. Não se trata de mais um remaster, mas sim colocar o game no sistema de retrocompatibilidade. Essa é uma boa notícia para quem já possui o game no Xbox 360, e também para quem nunca experimentou essa maravilha dos jogos de corrida.

Vai fazer falta Faleceu em 11 de julho Satoru Iwata, o presidente da Nintendo. De acordo com comunicado da empresa, Iwata foi vitimado por um câncer. O chefão da Nintendo foi figura importante para transformar o mercado de games no que é hoje, e sem dúvida, deixará muitas saudades. RIP Iwata san

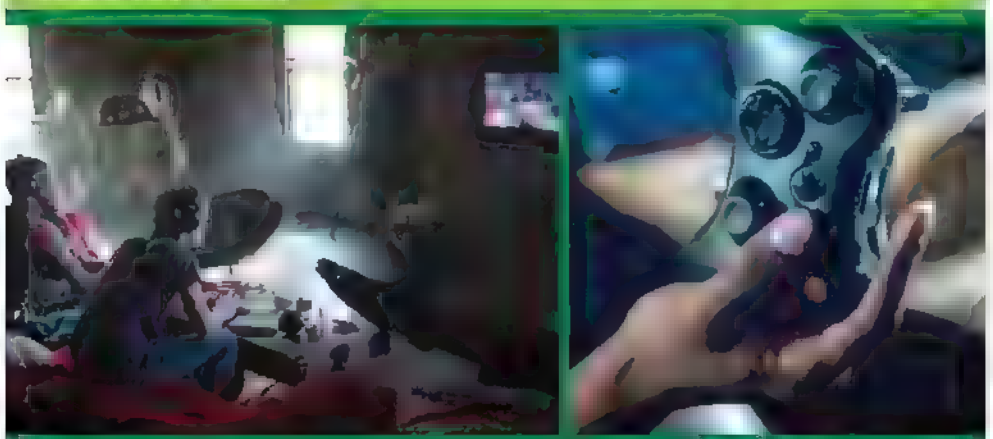
Vai ficar mais fácil encontrar o óleo certo para enfrentar essas monstruosidades

AINDA MELHOR

Os DLCs gratuitos de *The Witcher 3: Wild Hunt* podem estar no final, mas a produtora CD Projekt Red deve continuar cuidando muito bem de seu maior jogo. Prova disso é a nova atualização, que prevê mudanças drásticas em muitos fatores do game. A organização é o grande foco das melhorias: componentes de aquimia e de criação não acrescentam peso ao inventário, assim como os livros ficam em uma aba diferente. Ainda em organização, as fórmulas poderão ser fixadas para ajudar na busca de materiais com os vendedores.

Para deixar seu personagem mais leve, e guarde seus itens, vários baús serão posicionados no mapa. Para finalizar a produtora também promete melhoras para Carpeado, o cavalo de Geralt

VOCÊ NA ROX



Mais um leitor atento. Dessa vez foi o Acrisio Barreto, que viu o Xbox 360 no [illegible] a galera aqui da redação - conseguiu identificar qual game aparece na tela da TV.

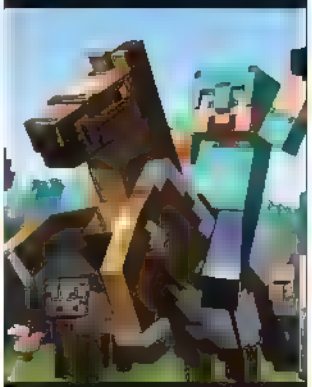
MAIS VENDIDOS

MAIO/2015

* Em parênteses, está a quantidade de meses do jogo na lista e sua colocação na ROX anterior

XBOX ONE

1. **FIFA 15** [6/2º]
2. Mortal Kombat X [4/1º]
3. The Witcher 3 [2/3º]
4. Grand Theft Auto V [6/5º]
5. Minecraft [5/4º]
6. Ryse: Son of Rome [3/6º]
7. Forza Horizon 2 [4/8º]
8. Watch Dogs [3/7º]
9. Killer Instinct [4/10º]
10. Just Dance 2015 [1/10º]

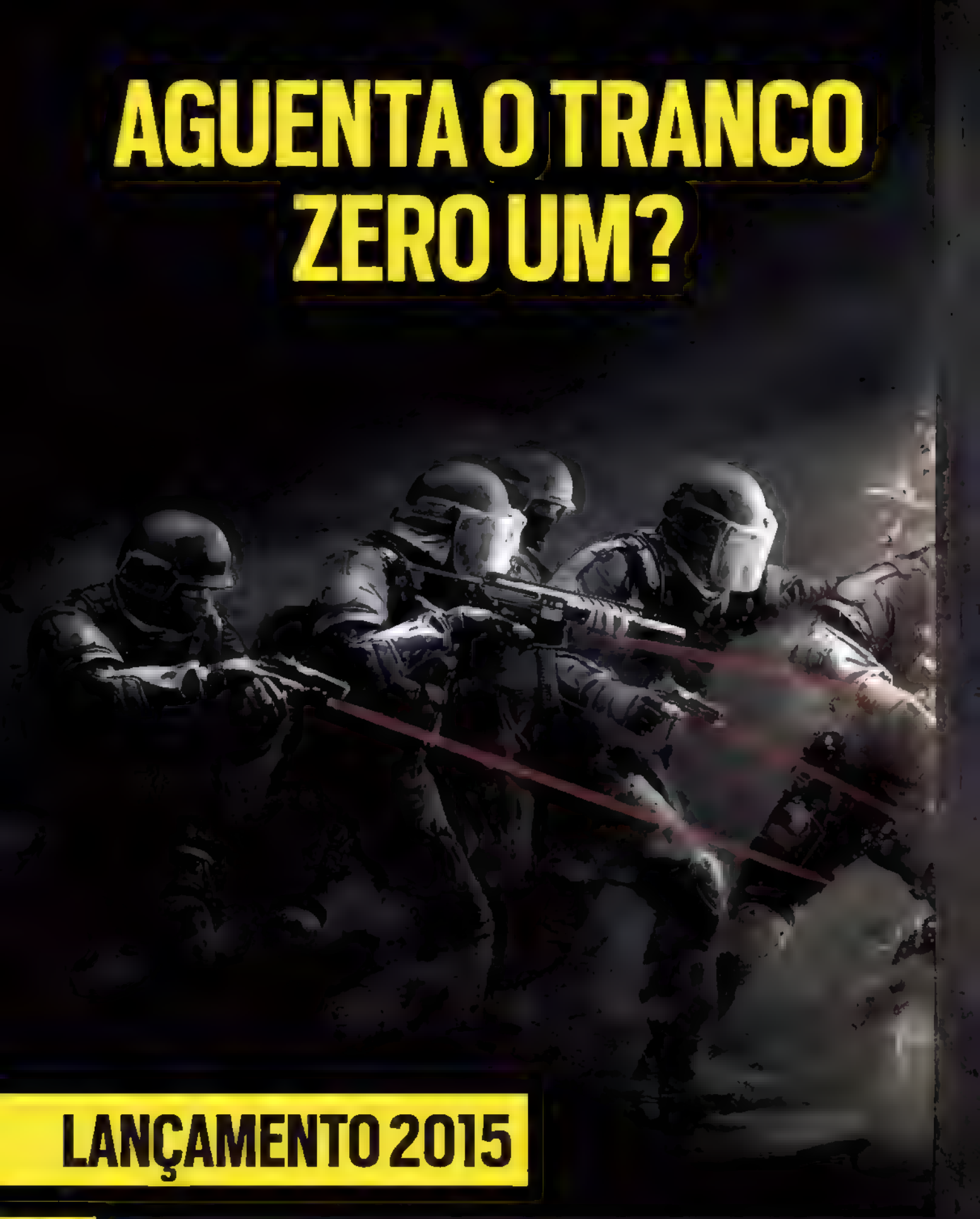


XBOX 360

1. **Minecraft** [6/1º]
2. FIFA 15 [6/2º]
3. Metal Gear Rising [6/4º]
4. PES 2015 [5/3º]
5. Mortal Kombat [2/5º]
6. Just Dance 2015 [6/5º]
7. Grand Theft Auto V [2/7º]
8. Forza Horizon 2 [6/9º]
9. Forza Motorsport 4 [6/8º]
10. Batman: Arkham [2/10º]

Baseado no painel da GfK, que monitora mensalmente as vendas nos principais varejistas do país. www.gfk.com/br

AGUENTA O TRANCO ZERO UM?



LANÇAMENTO 2015

6

/UBISOFT.BRASIL /UBISOFTBRASIL @UBISOFTBRASIL RAINBOW6.COM

TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX | SIEGE
ELEITO O MELHOR JOGO DA E3
AWARD WINNER E3
BEST OF E3
GT
PC GAMER
PC
XBOX ONE
PS4
18
UBISOFT

Boba Fett, Darth Vader e Luke Todo mundo pode aparecer durante uma das batalhas de *Battlefront*

UMA NOVA ESPERANÇA

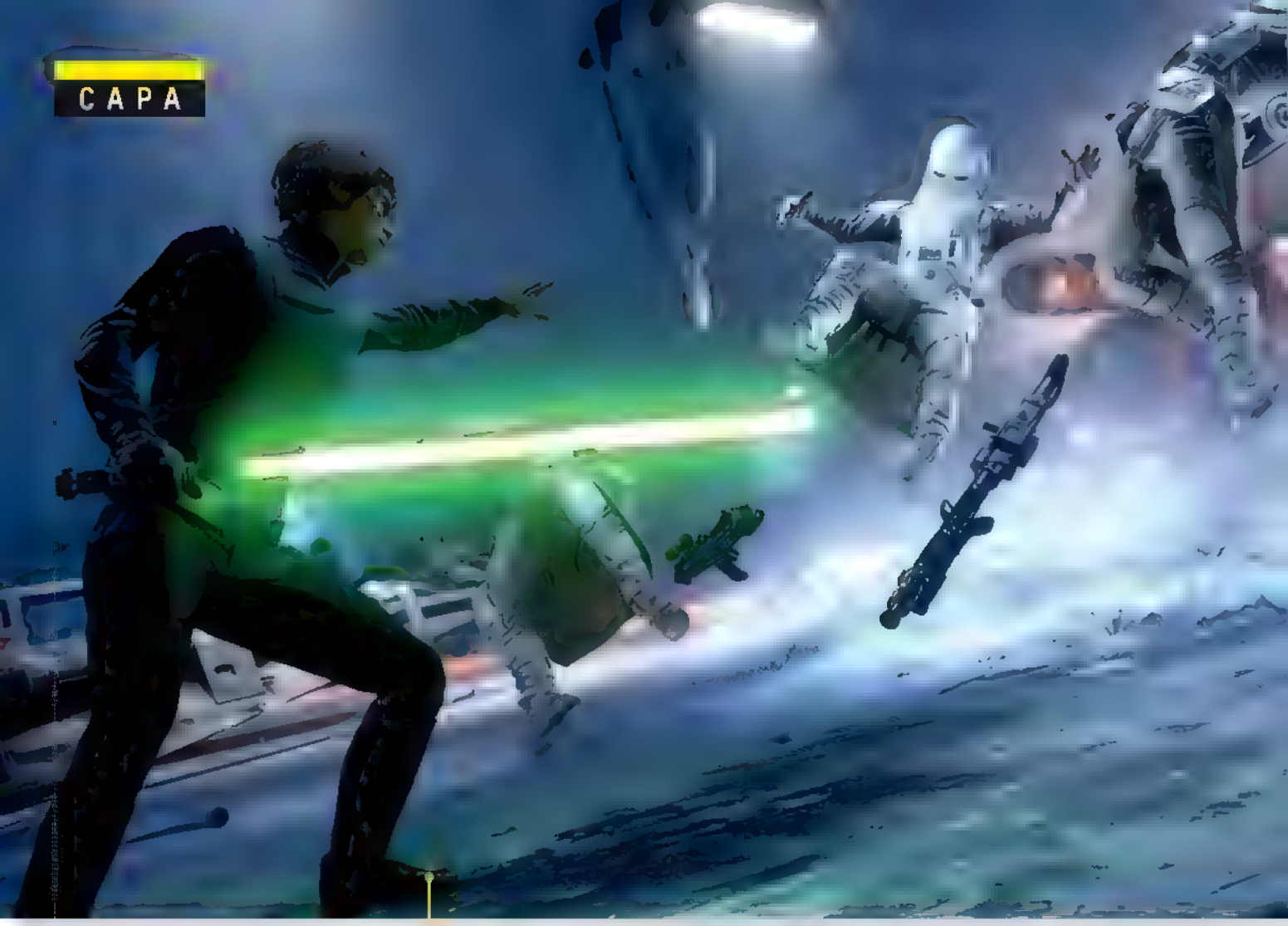
Não importa o lado escolhido, esse **Battlefront** é o jogo mais fiel da franquia **Star Wars**

Por Lucas Hurley

Os minutos iniciais jogando *Battlefront* (segundos, na verdade) foram suficientes para perceber como esse jogo respeita o Universo de *Star Wars*. O game exala autenticidade por todos os lados, dos barulhos das pistolas a laser e conversas pelo interfone à leve sensação de stop motion na animação dos AT-STs e Stormtroopers com uma péssima atuação na hora da morte. O mais surpreendente de tudo é que esse jogo não parece outros títulos da DICE. A troca de tiros é mais rápida e imediata, o esquema de personalização e o sistema de equipamentos são mais leves e descomplicados quando comparados ao *Battlefield*.

"Achamos que simplesmente colocar *Star Wars* em *Battlefield* não era justo com os [illegible] que se adequasse à franquia." E o resultado é bem diferente do que conhe[illegible]

CHEGA EM
20/11



» grita ordens na tela, ele não é um substituto de um tipo general ríspido e fumante de charutos: ele é mesmo o Almirante Ackbar. O rosto dele treme um pouco porque a DICE fez com que ele se mexesse como uma marionete, não como uma criatura viva. Não dá para deixar de sorrir e pensar: "É uma armadilha".

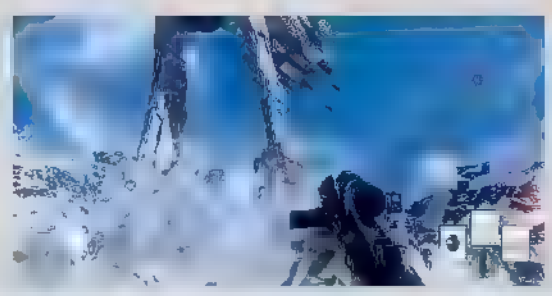
Minha primeira grande batalha foi no modo Walker Assault. Basicamente, é o começo de *O Império Contra-Ataca*, com os rebeldes lutando para repelir um ataque Imperial com enormes AT-ATs. Há um esquema assimétrico aqui: a equipe rebelde tem que ativar vários dispositivos de transmissão para convocar um bombardeio com Y-Wings enquanto o Império se aproxima. Sem executar isso, os AT-ATs são invulneráveis e estão cada vez mais perto de destruir a base rebelde. Mas quando os bombardeiros chegam, os andadores são enfraquecidos, o que muda o foco para uma tentativa de danificá-los de qualquer jeito possível. Desde lançar contra eles qualquer nave e arma que os Rebeldes tenham à mão, até, obviamente, a famosa incursão com o Snowspeeder laçando as pernas da máquina como no filme.

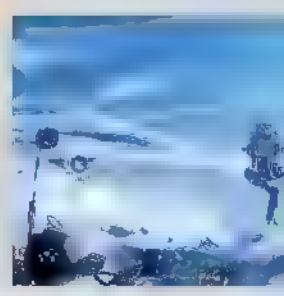
Os ataques com a Força são devastadores. Aproveite o tempo que tiver como Luke

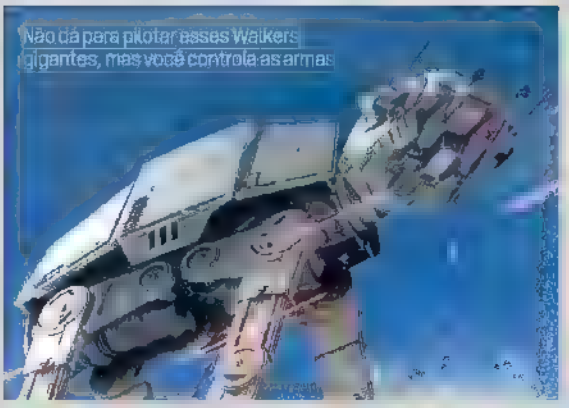
A engine Frostbite renderiza de forma incrível os elementos de ficção científica da década de 1980

Enquanto tudo isso acontece, a ação e a apresentação são tão precisas que dão a impressão que outros jogos licenciados não estavam nem aí para isso. Os laseres têm som e visual perfeitos, e o impacto de seus disparos brilham e rebatem como efeitos cinematográficos.

Correr pela neve enquanto os raios laser iluminam o céu tem mais a ver com capturar a magia dos filmes do que com procedimentos militares. Conforme trocamos tiros e brigamos por terreno no meio das trincheiras, TIE Fighters e X-Wings passam zunindo por cima e AT-STs espreitam em cada canto. Em vez de fazer óbvias referências aos filmes, é







como se a própria substância da saga estivesse incutida no game.

Em meio ao caos, armas e TIE Fighters dando de cara com as montanhas, a habilidade da DICE com jogos de tiro fica evidente.

"As marcas registradas de um shooter da DICE são uma escala épica e um excelente combate veicular. Isso é parte de nosso DNA e, obviamente, algo que pode ser muito bem aplicado à *Star Wars*", explica Sigurlína. E foi perfeitamente aplicado aqui: as armas têm impacto e violência quando você aperta o gatilho – mais ainda do que nos filmes, o que é necessário para criar uma sensação satisfatória de resposta quando você é atingido. A bordo de um caça ou na posição de atirador de um AT-AT, a batalha fica com visão aérea para dar a dimensão real e impressionante de tudo o que está acontecendo.

Você está constantemente dentro da ação, com a movimentação, veículos e power-ups dando uma sensação de imediatismo. Nem o ressurgimento leva seu personagem para longe da linha de frente. "Queríamos que fosse bem simples de começar a jogar, de entrar »

É MAIS MÁGICA CINEMATOGRÁFICA QUE BATALHA MILITAR

OPINIÃO DA NOSSA EQUIPE

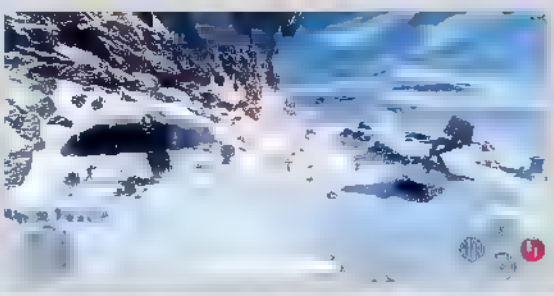
A galera da redação da ROX inglesa teve a oportunidade de testar *Battlefront*. Confira o que cada um achou das batalhas:

"Minha recordação favorita é uma sessão de 20 minutos em Tatooine, no modo Survival que envolve um AT-ST, um Tiro de Íon e vários gritos de "Uau!". Eu e meu parceiro de co-op derrotamos cinco grandes grupos de Stormtroopers, que atacavam nossa posição em naves imperiais e ainda lançavam módulos. Tentavam nos matar depois que deixamos a batalha espacial que rolava acima de nossas cabeças. Foi aí que, de repente, ouvimos o inconfundível ruído de um AT-ST procurando por nós no meio das pilhas de pedras.

Diferentemente de games anteriores da série *Star Wars*, como *The Force Unleashed* ou *The Clone Wars*, em que esses inimigos nada mais eram do que piadas, agora eles são perigosos. Já que os tais AT-STs podem nos matar com apenas alguns tiros, meu parceiro e eu decidimos nos separar. Ele bravamente correu para o meio das pernas do inimigo, enquanto eu covardemente usei o jetpack para alcançar um ponto elevado e preparei meu foguete.

Assim que ele entrou em minha mira, disparei. A explosão foi incrível. O que se ouve é aquele conhecido grave de *Battlefield*."

Ben Griffin

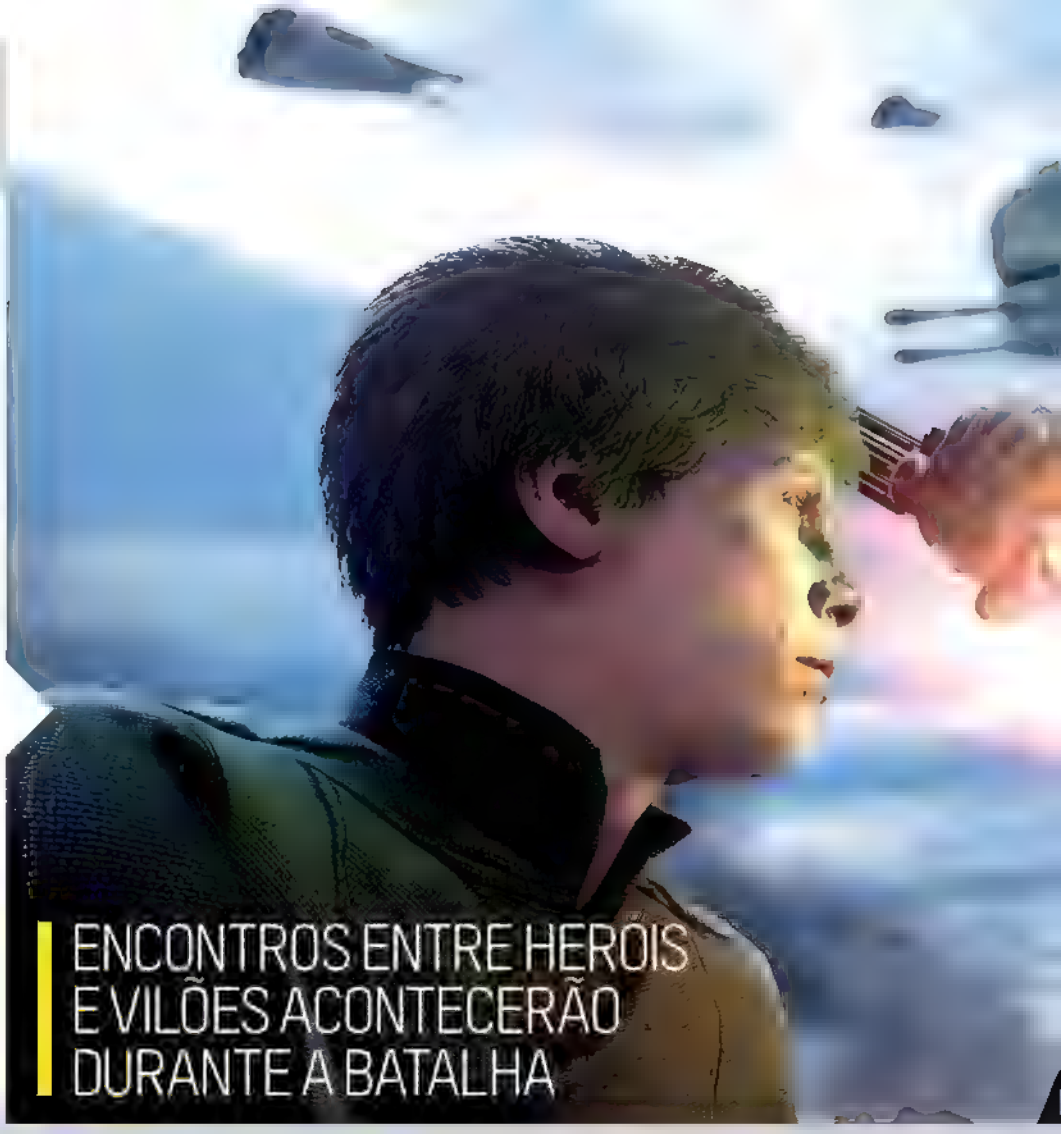


LUKE NA ÁREA

A FORÇA ESTARÁ COM VOCÊ

Já vimos muito do Lado Negro, então, o que acontece quando o garoto propaganda da Luz, Luke Skywalker, adentra esse campo? Um power-up concede 100 segundos com o Mestre Jedi, e ele é tão poderoso quanto se imagina. Jogadores normais terão que usar o jetpack para ter alguma esperança de alcançar a altura de um pulo normal de Skywalker. E também é bom rezarem para pousar bem longe dele, já que o figura é formidável no combate. Um personagem padrão de infantaria vira história após apenas alguns dos ataques "normais" dele.

Mas com somente um minuto e meio em companhia de Skywalker, quem é que tem tempo para golpes normais? Os ataques brutais massacram os inimigos próximos, ou ele pode simplesmente usar a Força e ver os adversários se espalharem pelo campo de batalha. Mas isso tudo é fichinha perto da investida com o sabre de luz, que não deixa ninguém a salvo dos golpes. Luke não é invencível, mas você com certeza vai se sentir assim.



ENCONTROS ENTRE HERÓIS E VILÕES ACONTECERÃO DURANTE A BATALHA

OPINIÃO DA NOSSA EQUIPE

"O que *Battlefront* tem a mais em relação a jogos anteriores é a intensidade da ação, que passa a impressão de ser uma verdadeira batalha de *Star Wars*, e não um insano mundo aberto de coisas aleatórias. A ação acontece em um gigantesco cenário de neve cheio de trincheiras e em frente a um hangar da Base Echo.

Como um Stormtrooper perdendo a chance de jogar em um TIE Fighter, passei metade do teste me aproveitando de gente que pensava estar escondida em segurança, atacando por trás, disparando uma rajada de raios laser. Provavelmente a única maneira de terminar na metade de cima da tabela, auxiliado pelo fato de que a maioria de meus adversários era inexperiente.

Eu era um Stormtrooper furtivo jogando sujo, o que me parece bem adequado para um servo do Império. Quando o foco do combate mudou para o hangar, procurei um lugar para me entocar e matei dez ou mais Rebeldes. Posso não ter jogado como o herói, mas se aproveitar de pessoas é quase a mesma coisa."

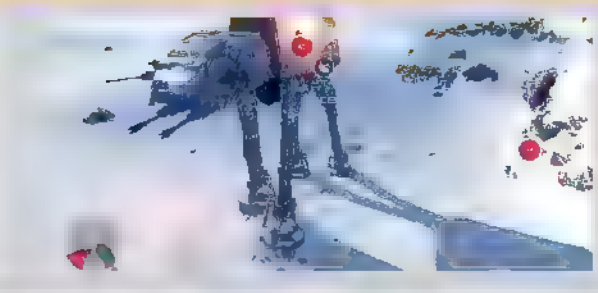
Samuel Roberts

» rapidamente na ação. Estudamos muito isso para que o design do ponto de ressurgimento deixasse a experiência mais ligeira" diz Sigurlína. Outra coisa que, literalmente, aumenta a velocidade do game é o excelente jetpack. Ele tem bastante impulso e faz o jogador alçar voo ou transpor um abismo. É tão legal de usar que os combates podem ser divididos em dois estágios: usar o jetpack e aguardar o resfriamento até poder acioná-lo mais uma vez.

Cartas marcadas

"Você tem três cards", explica Sigurlína. "Não temos classes, mas, conforme progride no jogo, você

Os AT-ATs são invulneráveis até você chamar o bombardeiro



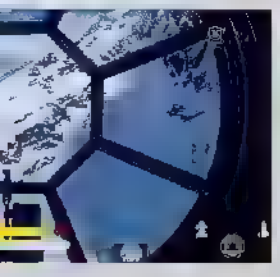
pode habilitar mais desses cards. Escudos, granadas, jetpacks – tudo vem na forma de cards, e você os combina em um kit adequado para entrar em combate. Basicamente, é assim que você cria seu equipamento preferido para jogar." Esses Star Cards são combinados em várias "mãos", um grupo de três opções pré-selecionadas que define seu personagem. Você pode ter diversas mãos e alternar entre elas de acordo com as necessidades da batalha.

Também pode compartilhar essas mãos com seu parceiro, que é o substituto dos esquadrões de *Battlefield*. "Você tem mãos pré-selecionadas que leva para a batalha e seu parceiro pode compartilhá-las", afirma Sigurlína. "Isso se transforma em uma dinâmica muito interessante em duas situações: quando ambos estão em sintonia e se equipam para se complementar de maneira uniforme; ou para atrair um amigo que nunca jogou antes, de modo a dar a ele um gostinho do game com o compartilhamento daquilo que você já possui." Você nunca perderá seu parceiro de vista graças a um contorno sempre visível, e vocês podem ressurgir perto um do outro a qualquer momento para continuar a batalha.

Desse modo, é possível, por exemplo, escolher uma configuração altamente ofensiva com Foguete Inteligente (altos danos mas lento de mirar), lançador de granadas Barragem e Tiro de Íon (que aumenta temporariamente os danos de sua arma principal contra veículos) e deixar os escudos para seu parceiro, que também pode levar o mais rápido Torpedo de Íon para dar cobertura. Eis aí uma combinação mortal para destruir AT-STs.

Coisas assim se mostraram extremamente úteis em outro modo que testei, chamado Missions, um conjunto de mapas singleplayer e desafios cooperativos. Nesse caso, dois pilotos rebeldes foram derrubados e devem lutar contra ondas de soldados imperiais enquanto »

A arma primária de Luke é o sabre de luz, mas ele também possui ataques à distância



» aguardam o resgate em Tatooine. Além de uma variedade de Stormtroopers (normais, snipers e até equipados com jetpacks), há também muitos AT-STs, todos prontos para batalha.

Isso é entretenimento

Como o multiplayer, o modo cooperativo é brilhante. Mesmo a troca de pessoas reais pela inteligência artificial não diminui a diversão. O modo também é uma prova que o excelente visual de Hoth não era enganação. O planeta desértico de Tatooine, tomado por poeira e banhado pelos sóis é ainda mais implacável que a neve. Mesmo sob um céu tão áspero, tudo é lindo, desde as armaduras dos Stormtroopers, aos ambientes escarpados e efeitos especiais que remetem ao filme. É um território que, se eu não tivesse o controle nas mãos, ficaria tentado a dizer que era mentira.

Mas há uma coisa que não cobri ainda, os potencialmente controversos power-ups. Esse toque retrô é como você acessa certas armas, habilidades e os heróis. Ao contrário de *Battlefield*, você não pode apenas correr do seu ponto de aparecimento e pular dentro de uma X-Wing. Em vez disso, você tem que coletar o power-up apropriado e ativá-lo apertando RB e LB ao mesmo tempo. "Os power-ups podem ser uma arma muito poderosa – como a habilidade de chamar um ataque

OPINIÃO DA NOSSA EQUIPE

"Mesmo para alguém como eu, um cara sem muito amor por aqueles filmes bobos de George Lucas, *Battlefront* pareceu animador. Não me entenda mal, eu posso não curtir muito Wookies, Ewoks ou biquínis de metal com aparência desconfortável, mas há algo no som de armas laser da década de 1970 que consegue derreter meu coração ingrato.

E mesmo que eu não tenha os filmes de *Star Wars* em Blu-Ray, jogar *Battlefront* me traz memórias dos meus primeiros momentos com *Dark Forces*, *Rebel Assault* ou até mesmo *Roque Squadron*.

A visão da DICE do deserto gelado de Hoth é um retrato chamativo. Entrar em um AT-AT com tiros de plasma rosa e verde tavando o cenário é eletrizante. As coisas ficam ainda melhores quando eu acho um coletável flutuante que me dá o controle de um AT-ST.

Cada passo da máquina é marcado com um tiro atravessando as forças rebeldes ou criando outro buraco na frágil fuselagem de um Snowspeeder. Pelo tempo que estive no controle desse bípede de metal, me senti invencível, e deixei o lado negro fluir em mim."

Ben Maxwell

No modo cooperativo, você enfrenta ondas de Stormtroopers

O MODO COOPERATIVO FUNCIONA TÃO BEM QUANTO O MULTIPLAYER

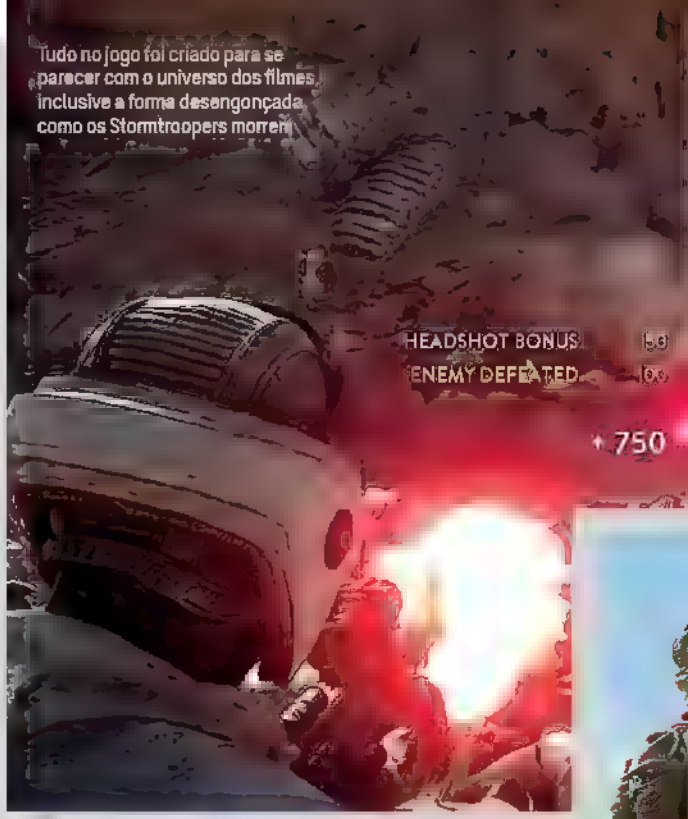
AT-STs são mais vulneráveis que AT-ATs e podem ser derrubados com tiros de laser e foguetes.

aéreo, X-Wing, TIE Fighter ou AT-AT – ou um passe, que permite que você reapareça como um vilão ou herói, dependendo em qual facção você está jogando", explica Sigurlina.

Como no resto do jogo, há uma sensação de urgência aqui – você pode ter apenas um power-up por vez, o que incentiva disparar e esquecer em vez de acumular. Esses coletáveis aparecem no ambiente com frequência, então não há muita escassez – mesmo que os mais poderosos sejam limitados. Enquanto Foguetes Inteligentes e Barragens são troco de padaria, ter o controle das armas de um AT-AT ou uma nave é limitado à quantidade de vagas disponíveis. De acordo com Sigurlina, como essas opções aparecem no jogo "depende das regras do modo, com certos tipos de aparecimento e condições". Alguns power-ups são aleatórios, enquanto "surgimento de heróis ocorre na hora certa".

Não encontrei, ou vi em ação, um power-up de herói em minhas partidas, mas comandei um AT-AT. »

A DICE TRABALHOU LADO A LADO COM A EQUIPE DA LUCASARTS E DA DISNEY



Tudo no jogo foi criado para se parecer com o universo dos filmes, inclusive a forma desengonçada como os Stormtroopers morrem

Você não os pilota no sentido tradicional – eles seguem um caminho predefinido, progredindo em direção à base rebelde – mas você pode controlar suas armas, virando a cabeça lentamente para mandar tiros de canhão ou mirar ataques orbitais nas pequenas tropas abaixo. Comparado ao tiroteio rápido e espalhado das tropas terrestres, esses gigantes têm a capacidade de mudar os rumos da batalha.

Outra ação, que adiciona ainda mais à mistura, são as naves. Quando uma é ativada, seu personagem se ajoelha sobre uma perna com um dedo na orelha em uma pose que diz 'não importa a guerra, preciso fazer essa ligação'. A tela escurece e você é transportado para a cabine de um TIE Fighter zunindo por cima do mapa. É um momento cênico, desde os sons dos motores até observar a parte de trás de uma X-Wing na sua mira.

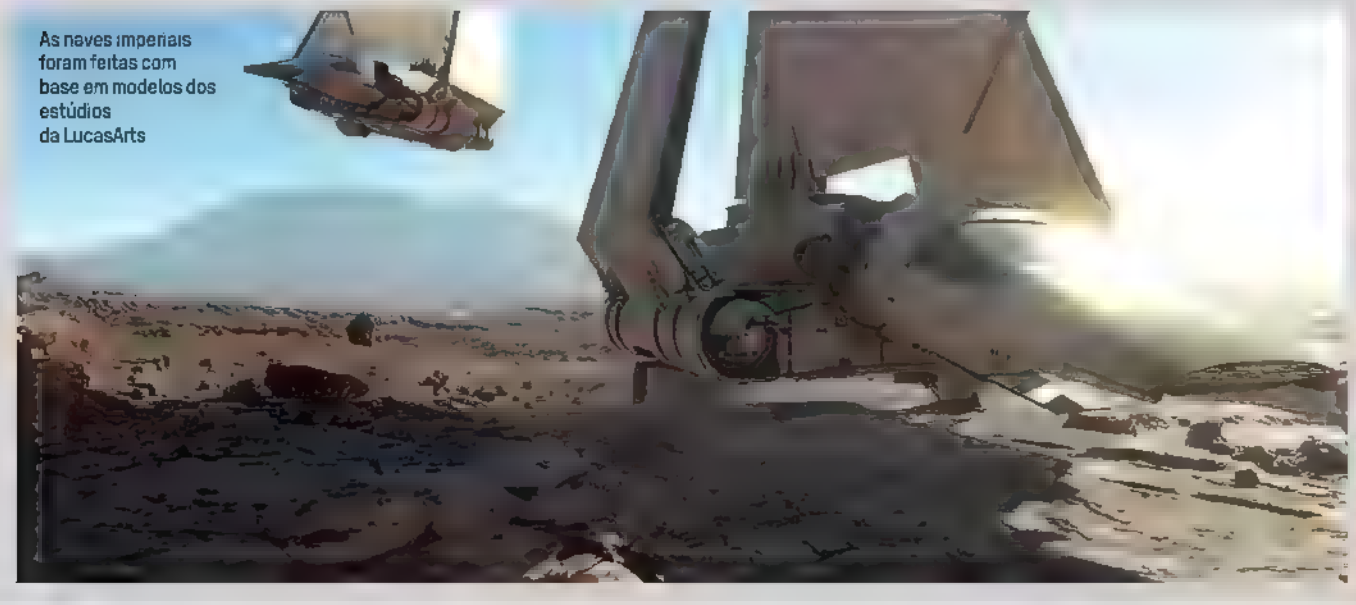
Depois de algumas horas jogando e gritando frases dos filmes para a tela, certas coisas chamam a atenção. Primeiro, o cuidado com os detalhes é muito alto. A equipe da DICE trabalhou com os grupos de produção e história da LucasArts e Disney para garantir que todos os elementos de *Star Wars* fossem tratados corretamente. "Eles nos falavam 'podemos mexer nisso; não dá para mudar aquilo'. O pessoal da LucasArts tem opiniões bem específicas sobre como as coisas precisam funcionar e como elas são para se manterem consistentes com a lógica do universo de *Star Wars*", explicou Sigurlína. Um bom exemplo é o fato de que você não pode atirar através de seu próprio escudo, algo que faz sentido nos games mas não acontece no universo dos filmes.

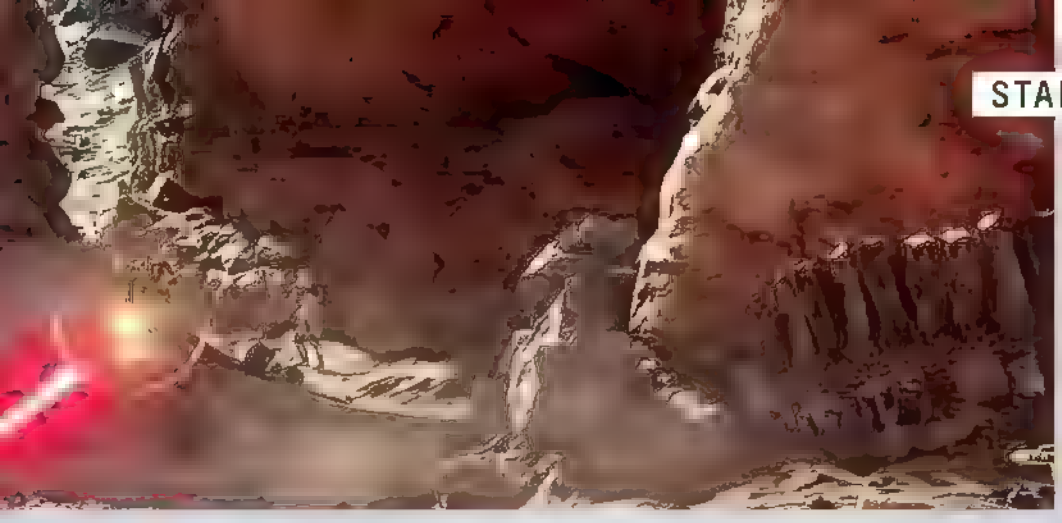
Houve um espaço para mudanças, como Sigurlína aponta: "Claro, jogos não são filmes. As coisas que são óbvias em filme não necessariamente funcionam em um game. Você tem que fazer concessões para a mídia. Se não é divertido como uma arma, herói ou veículo, então ninguém se beneficia. A LucasArts entende isso e não houve muitos casos de algo que realmente queríamos fazer e não pudemos."

Quebrando as regras

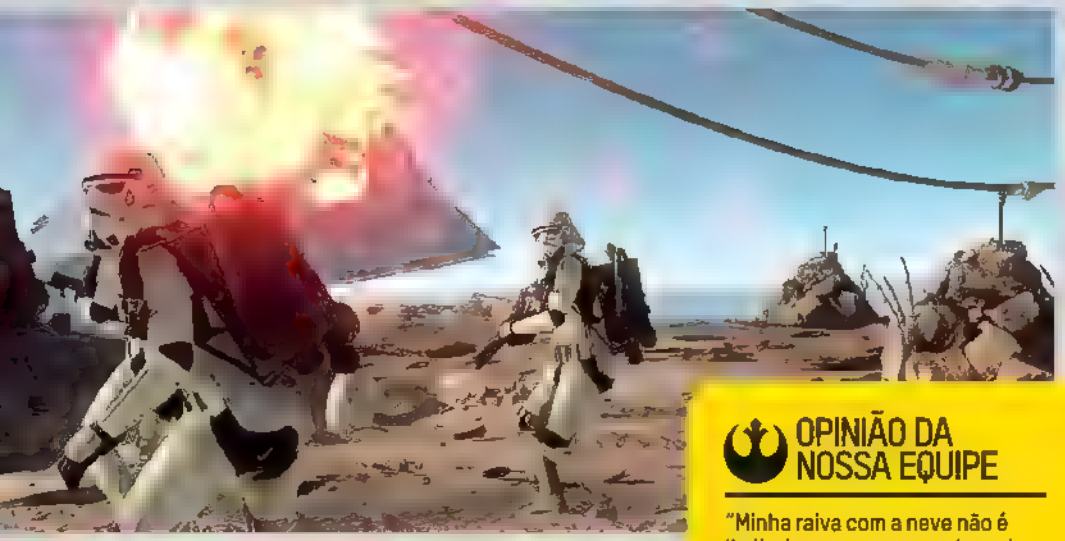
Precisão cinemática pode causar alguns problemas. "Os imperiais têm Walkers e não há contraparte rebelde", aponta Sigurlína. "Isso cria uma situação interessante que exige balanceamento. As condições são muito diferentes entre os rebeldes e o Império". Isso é algo que *Battlefront* transformou em vantagem. "Os Walkers se tornaram objetivos móveis. Isso cria um modo de jogo único."

Outra coisa que notamos em nossa experiência é que *Battlefront* é um jogo de tiro forte e levemente diferente do padrão estabelecido. Outros jogos de tiro influenciaram com o armamento poderoso e ação rápida, enquanto ideias diferentes mudam a dinâmica – como os power-ups e o foco em disparar da cintura, já que apenas armas com mira têm aproximação. O jogo tem a cara de uma superprodução, mas a textura é


As naves imperiais foram feitas com base em modelos dos estúdios da LucasArts



destróier imperial que aparece no trailer do filme *O Despertar da Força*



variada para criar uma sensação diferente do resto.

Há algumas concessões aos filmes, também. Um resfriamento ativo foi colocado no lugar da ação de recarregar a arma, coisa fora do padrão para a ficção científica. "Temos armas laser que não precisam de balas, então você não precisa recarregar", admite Sigurlina, "mas usamos uma mecânica de superaquecimento/resfriamento em que você joga um minigame para diminuir a temperatura se você estiver atirando rápido demais."

Colocando essa mecânica de lado, as mudanças no sistema de tiro em primeira pessoa são sutis, mas distanciam o jogo da experiência do comparável *Battlefield*. Isso não pode passar despercebido: a DICE poderia ter colocado o elenco de *Battlefield 4* vestido de Stormtroopers, mudado alguns nomes dos modos e empacotá-lo para viagem, mas não fez nada disso.

Certamente é um plano que deu certo. Depois de todo o tempo gasto jogando, *Battlefront* parece um jogo de *Star Wars* que foi criado com amor em vez de com cifrões no lugar dos olhos. Em termos de impacto com os fãs, o game será liberado perto da estreia do filme de JJ Abrams, *O Despertar da Força*. Meses antes do lançamento – que ocorrerá no dia 20 de novembro – já dá para saber que esse será mais um forte concorrente a jogo do ano.

OPINIÃO DA NOSSA EQUIPE

"Minha raiva com a neve não é limitada apenas ao mundo real. Níveis de gelo nos videogames são como consultas no dentista para mim – muitas vezes eles são uma desculpa miserável dos desenvolvedores para deixar os controles mais escorregadios.

Então eu fiquei mais surpreso que qualquer um quando me apaixonei pela recriação de Hoth feita pela DICE. Considerando que o último jogo em que explorei o planeta foi *LEGO Star Wars*, esperava melhorias, mas não estava preparado para uma visão dos rebeldes em *O Império Contra-Ataca*.

Confiança em ter muita cobertura me distanciou bastante dos jogos de tiro, então os cenários abertos de Hoth são exatamente o que estava procurando. Boa sorte em se esconder quando você deixa um rastro de pegadas aonde for. É uma partida multiplayer na qual senti que podia ver todos os 40 jogadores, especialmente quando usei o pulo com mochila a jato. Chega de ficar tremendo do lado de fora: é aqui que vou passar meus invernos a partir de agora."

Paul Randall

OS

MAIS

> JOGADOS <

A PARTIR DE:

R$ 99,90

OS GAMES MAIS JOGADOS COM PREÇOS ESPECIAIS!

*VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INICATIVA DO JOGO. Promoção válida enquanto durarem os estoques.

DISPONÍVEIS NAS MELHORES LOJAS

Saraiva
saraiva.com.br

PERNAMBUCANAS
Da nossa casa pra sua casa.

Walmart.com

COMPRE AGORA!

CONSULTE DISPONIBILIDADE DA SUA PLATAFORMA DE JOGO

Ricardo.com

leitura

Submarino

americanas.com

BAHIA

pontofrio.com

DISTRIBUIDOR OFICIAL NO BRASIL

Neoplay

www.neoplay.com.br

Adam Jensen retoma como protagonista do game e conta com melhorias robóticas

CHEGA EM

PRODUTORA Eidos Montreal

A queda das máquinas

Deus Ex: Mankind Divided imagina uma civilização em guerra com sua própria tecnologia. Viajamos até a Eidos Montreal para ver em ação esta espetacular sequência cyberpunk do Xbox One

OS AMBIENTES MISTURAM O COMUM COM O TECNOLÓGICO, CRIANDO MUITOS CONTRASTES INTERESSANTES

Uma profusão de tubos de néon forma o desenho de um anjo no coração da Golem City de Praga, um labirinto de módulos de habitação empilhados como arranha-céus em uma espécie de favela vertical para seres humanos mecanicamente

por lâmpadas e retalhos fumegantes de carne.

representação daquilo que a Eidos Montreal define como

experimentação foram estufacados e levados ao

a manipular o medo do povo para criar um exército dos

A personalização de armas ocorre em tempo real, e dá para trocar até a munição

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Human Revolution era caracterizado pelas tonalidades e os tecidos dourados da chamada cyber-renascença contra a paleta sóbria e concreta da distopia corporativa. *Mankind Divided* não é tão atormentado por esses contrastes. Mesmo assolado por disputas entre estilos – mobília de carvalho empilhada com servidores e dispositivos móveis prateados, veludo vermelho cobrindo o interior de um cubículo de escritório –, os ambientes maiores e mais complexos do novo game falam do retrato de uma sociedade levada à loucura pelo medo do sobrenatural ou impuro.

Logicamente, há muitas disputas não metafóricas. Enquanto nosso demonstrador da Eidos Montreal guia a câmera por uma área povoada, iluminada pelas chamas de barris de óleo e fachos de luz de drones voadores, agentes são vistos revistando ciborgues errantes. Como em *Human Revolution*, as afiliações políticas estão muito ligadas às vestimentas. A polícia especializada utiliza seus próprios aprimoramentos tecnológicos na forma de exotrajes, modelados como armaduras medievais com ombreiras salientes e visores que cobrem toda a face. Os mais terríveis do grupo usam mechas, com os faróis trazendo à lembrança o brilho sinistro do capacete de Big Daddy. É interessante investir em algumas caixas de munição para a arma de pulso eletromagnético antes de enfrentar esses caras.

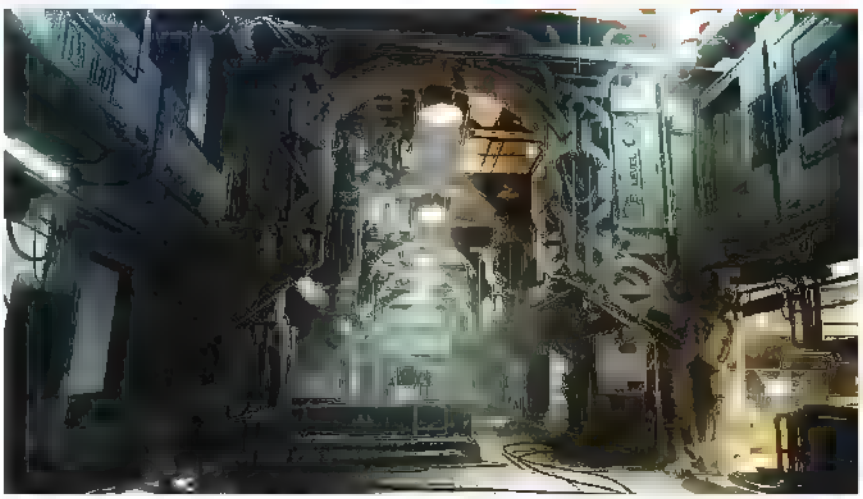
Divisão longa

Esse choque cultural não existe apenas para efeitos de indumentária ou cenário. Ele cria e direciona as escolhas que você faz na pele do protagonista Adam Jensen: lutar ou explorar, em quem confiar, salvar ou matar. Para início de conversa, a preocupação do enredo com a reação adversa aos avanços tecnológicos de *Human Revolution* significa que o game não é definido por enjoados novos mecanismos, embora haja muitos disponíveis. É mais uma questão de como essas ferramentas são empregadas com fluidez, principalmente em relação ao combate e às novas lutas abertas contra chefes.

O conceito de uma sociedade dividida desde o princípio entre humanos puros e modificados também conduz a uma trama que não se altera – igual a *HR* –, conforme as escolhas feitas no final. Você não poderá recarregar seu último save e ver uma nova conclusão: Jensen deve decidir de que

PARA QUEM CHEGOU AGORA...

Mankind Divided é a continuação de *Deus Ex: Human Revolution*, lançado para o Xbox 360 em 2011. O game traz a história de Adam Jensen, um especialista em segurança na empresa de biotecnologia Sarif Industries. O local é invadido por um grupo de homens armados que assassinam todos os cientistas e deixam Jensen à beira da morte. A empresa ajuda o rapaz a se recuperar, colocando vários implantes em seu corpo que o tornam um ser humano aumentado. Ele usa suas novas habilidades para descobrir quem está por trás do atentado e encontra uma grande conspiração para controlar o futuro da raça humana.



Muitos cenários misturam tecnologia com a sujeira de grandes cidades

KNUCKLE TASER
letal mais divertido, a Eidos
elétrico de curto alcance

PEPS LAUNCHER

NANOBLADE CROSSBOW
As afiadas katanas de cotovelo
diferentes superfícies

REMOTE HACK
A falta de funções Wi-Fi de
Jensen sempre foi um pouco
estranha. Afinal, estamos
falando do cara que tem
óculos de sol implantados no
Divided,
finalmente é possível
interferir remotamente
em certos dispositivos
eletrônicos a
fim de abrir novas rotas e
criar distrações.

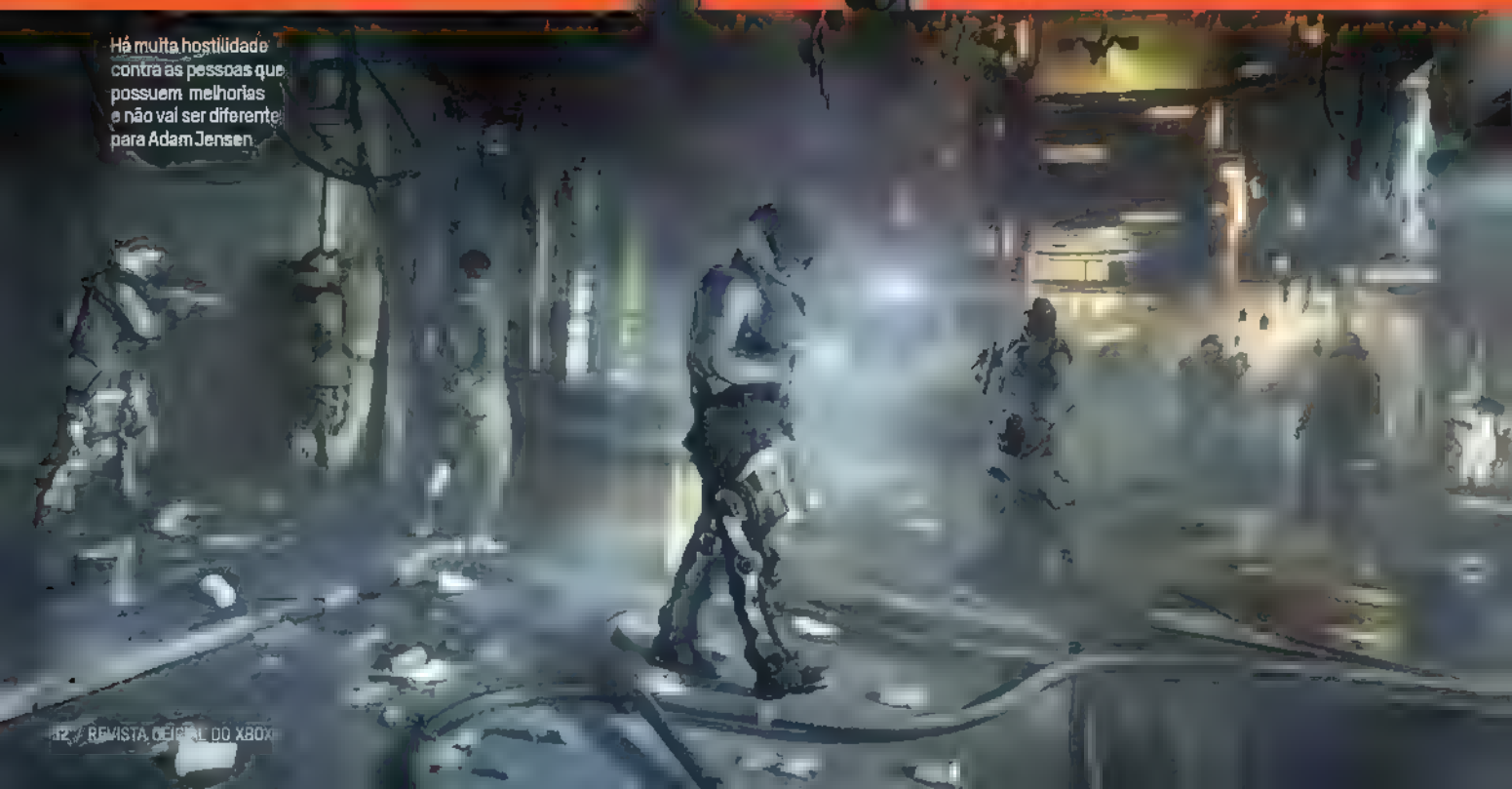
WALL-PENETRATING IMAGER
detalhadas sobre os
inimigos, incluindo suas

ICARUS DASH
Talvez a mais significativa
das novas modificações,
este movimento de corrida
curta traz à mente o feitiço
Blink, de *Dishonored*, já que
você pode usá-lo em pleno ar
para surpreender um inimigo,
ou para cruzar uma área
aberta sem a necessidade de
ativar a invisibilidade.

TITAN

SOLDADO SUÍÇO
UM TRABALHO MAL FEITO...

TAO DEVASTADORAS



Há muita hostilidade contra as pessoas que possuem melhorias e não vai ser diferente para Adam Jensen.

IMPEDIR UM ASSALTO PODE ALTERAR TODA A NARRATIVA DA HISTÓRIA

Jade está ao passar por regiões como Golem City, e cada decisão traz consequências imediatas e a longo prazo. Cruzar a rua para impedir um assalto enquanto segue para completar um objetivo pode fazer rolar uma bola de neve narrativa, com efeitos perigosos. Doar um pouco de seu Neuropozyne a um médico pode resultar em uma recepção mais calorosa em outro lugar do mundo. Um alvo que precisa ser capturado pode se mostrar mais disposto a acompanhá-lo tranquilamente – ou até a compartilhar informações – se você não mutilar sua comitiva no caminho até o quarto dele. "Escolhas feitas no começo do jogo eliminam personagens e tramas, afetam decisões finais e criam oportunidades futuras", observa DeMarle. Parece uma ótima desculpa para curtir o game várias vezes.

Agente da mudança

Enquanto *Human Revolution* colocava o jogador como um peão no meio do fogo cruzado, *Mankind Divided* dá uma guinada em direção a *Splinter Cell*. Com sua antiga empregadora Sarif Industries em ruínas, Jensen se juntou à Interpol como líder de uma força-tarefa internacional antiterrorismo, tanto para o bem público como para se aproximar dos Illuminati. "Agora ele joga com suas próprias regras", diz DeMarle. "É um agente duplo atuando em duas investigações: combate ao terrorismo e a busca pelos responsáveis por tudo isso."

Como funcionário da Interpol, Jensen tem acesso a recursos formidáveis e licença para ingressar em regiões proibidas. Porém, como um dos poucos soldados modificados da organização, sua lealdade está dividida. Isso se mostra uma fonte de tensão crescente quando Jensen encontra a Juggernaut Collective, grupo de hackativistas e combatentes da liberdade que talvez seja conhecida de quem jogou o spin-off mobile *Deus Ex: The Fall* (2013). Conforme a campanha se desenrola, Jensen deve escolher entre a manutenção da paz e a defesa dos direitos de seus iguais modificados.

Você pode cumprir missões para a Interpol e para a Collective. Algumas delas estão ligadas à trama principal, enquanto outras alteram a química do próprio mundo do jogo de maneiras sutis e ainda não especificadas. Parece uma rígida divisão de facções, mas a Eidos Montreal diz que o jogador não terá de se aliar o tempo todo com um dos lados. Tudo tem a ver com as necessidades do momento, sobrepujando a força de seus ideais ou de seus objetivos mais amplos. O resultado, espera a produtora, será um game que o jogador tenha vontade de experimentar repetidas vezes.

Essa ética de uma adaptação mais livre e consequente também se aplica àquele clássico quarteto de *Deus Ex* que se reveza entre atacar diretamente os NPCs, passar despercebido por eles, seduzi-los na base da conversa ou hackear dispositivos próximos para criar vantagens táticas. Nesse sentido, as mais importantes das novas capacidades de Jensen são também as menos empolgantes à primeira vista. Agora você pode correr de um ponto de cobertura a outro jogador mirando uma retícula, o

Alguns inimigos sem melhorias em seus próprios corpos apelam para o uso de exoesqueletos

SALTO DE GERAÇÃO

COMO *MANKIND DIVIDED* FAZ USO DO PODER DO XBOX ONE?

O salto em fidelidade sonora e visual de *Human Revolution* para *Mankind Divided* é enorme, graças à retrabalhada engine Dawn. Os cenários estão absolutamente inundados com objetos móveis e fontes de luz. Poças exibem reflexos em tempo real. Cabelos são compostos por folículos individuais que balançam de forma natural. Efeitos de luz vazam em conjunto conforme você se move, lançando sombras em diferentes

paralaxe cria uma profundidade 3D a partir de texturas "planas". Objetos podem ser danificados, mas raramente destruídos. O áudio é mais rico: enquanto *HR* trazia apenas três faixas para os estados alheio, alerta e hostil da IA, a trilha do novo game suporta mais de cinco camadas por locação, que são remixadas a fim de criar mais variedade.

A iluminação do game foi bem trabalhada, e os efeitos de luz e sombra estão matadores

que é útil para se locomover sob fogo cerrado. O mostrador e o esquema de controle estão sendo retrabalhados a fim de dar suporte a uma tomada de decisões mais rápida, com as modificações sendo acessadas em um menu circular.

Como em *Crysis* – jogo de tiro para PC lançado em 2007 –, as armas são customizadas com miras, silenciadores e munições segurando o próprio item diante de seus olhos, em vez do método dos games anteriores com o inventário estilo grade. Jensen também pode matar ou neutralizar inimigos a partir de pontos de cobertura, em vez de se revelar para dar o golpe.

Era do metal

O diretor de jogabilidade Patrick Fortier explicou que a ideia desses ajustes é estimular um jogo mais fluido e agressivo, mas não necessariamente mais combativo. *Deus Ex* não virou um game de ação, ao contrário do que pode sugerir seu frenético trailer. O equilíbrio entre os estilos continua igual, mas as opções estão mais acessíveis e as recompensas – em termos de impacto cinematográfico e consequências práticas – são mais satisfatórias.

Os últimos estágios de nossa demo provam isso. Depois de não convencer um NPC importante para a missão, Jensen tem 20 segundos para escapar de uma sala enquanto furiosos revolucionários modificados tentam arrombar a porta. Em um game como *Call of Duty*, esse tipo de cenário precipitaria uma multidão em meio a uma chuva de móveis se desintegrando mas, em *Mankind Divided*, é você quem define o ritmo.

Sempre dá para travar em um ponto de cobertura e dar no pinote, acionando a modificação Titan de pele de diamante para nem sentir as balas. Mas talvez haja o desejo de usar a invisibilidade para fazer com que os vingativos revolucionários passem batido enquanto você vasculha a sala atrás de informações e itens abandonados. Também é possível se valer de um ventilador de teto para chegar à retaguarda de seus agressores, lançar uma granada de fumaça e usar os implantes visuais para eliminá-los em meio às trevas. Muita coisa vai depender de como você distribui os pontos entre as modificações. Mas, independente do equipamento, sempre há a improvisação...

Nosso demonstrador da Eidos prefere evitar o contato e equipa a nova modificação Icarus Dash de olho numa fuga pelas vigas do teto. Só que logo é atraído pelo potencial de um barril explosivo e inicia uma batalha furiosa em um laboratório hidropônico. É tanto um teste da reatividade do mundo quanto das habilidades de Jensen: objetos e superfícies estragam com os tiros, embora de modo não tão evidente quanto em *Battlefield*, e uma onda de propulsão manda uma pilha de barris azuis por todo o mapa. "O que pega não é apenas aquilo que a habilidade proporciona, mas também a rapidez com que você pode acessá-la e quão intuitivamente é usada quando você está, cercado de inimigos e sob fogo cerrado", diz Fortier.

Maníacos por controle

Fortier está tão entusiasmado com o Icarus Dash, que o compara à magia Blink, de *Dishonored*. "Icarus serve para atacar, mas também para o stealth. Tudo depende do estilo do jogador. A criatividade é estimulada quando você está se preparando para usar outra modificação, para se reposicionar ou para criar uma oportunidade."

Investir na modificação Icarus Dash logo no começo é aconselhável se você pretende chegar a cantinhos de difícil acesso em busca de PDAs com

DEUS EX NÃO SE TORNOU UM JOGO DE AÇÃO, MESMO QUE SEU TRAILER PASSE ESSA IDEIA

A arma de pulso, literalmente, arremessa os inimigos de forma não-letal

O visual do protagonista continua tão durão quanto no game anterior

ALÉM DE *MANKIND DIVIDED*, A EIDOS TEM PARTICIPADO DO DESENVOLVIMENTO DO NOVO *TOMB RAIDER*

A EIDOS MONTREAL VAI FAZER UM REMAKE DO PRIMEIRO *DEUS EX*?

detalhes do mapa e trechos da história. Uma dessas câmaras em Golem City, por razões não reveladas, é lar de pinguins. DeMarle não revela se são pinguins modificados, mas vale a pena checar assim mesmo.

Se Golem City mostra o mundo de *Deus Ex* em sua forma mais comprometedora e irregular, o edifício Palisade Bank, feito de vidro e concreto, é *Deus Ex* em seu lado mais estéril. A Eidos Montreal não nos leva para um passeio, mas dá algumas dicas sobre o lugar. Segundo o diretor-executivo de áudio, Steve Szczepkowski: "É um banco para as maiores corporações do mundo – quase um equivalente aos famosos bancos suíços – em que as grandes empresas podem armazenar seus dados."

O tema aqui é "feudalismo corporativo", termo cunhado pelo departamento de arte para descrever o despotismo que rola na sala da diretoria. "Tudo é baseado na ideia de um castelo. Super-reto, nenhuma curva. Queríamos criar o efeito de um enorme cofre. Não há emoção naquele mapa, é razão pura. Tudo tem um propósito, uma função", diz o diretor de arte Martin Debeau.

Realidade aumentada

Nos últimos anos, a Eidos Montreal contratou mais de 100 funcionários e construiu um estúdio interno para captura de movimentos. Além de *Mankind Divided*, a empresa tem, pelo menos, um projeto secreto no forno e auxilia a Crystal Dynamics no desenvolvimento de *Rise of the Tomb Raider*.

Mas as coisas nem sempre foram assim. O reboot de *Thief* consumiu cinco anos de desenvolvimento graças a políticas internas e recebeu críticas medianas, apesar das vendas favoráveis para a Square Enix em 2014. A cofundadora Stephane D'Astous saiu sob uma nuvem negra em julho de 2013, acusando a produtora irmã de falta de coragem e liderança.

Para todos os envolvidos, *Mankind Divided* é indicativo de uma equipe no auge de sua força e oferece um mundo de coerência e densidade temática, ligado a uma inteligente revisão dos mecanismos de combate e infiltração. O título precisa causar mesmo boa impressão pois é o primeiro de uma série de projetos ambientados no universo de *Deus Ex*, com a Square capitalizando o inesperado sucesso de *HR. "Human Revolution* foi um caso isolado", observa Szczepkowski. "Só pensávamos em não falhar. Tentávamos reviver a franquia e criar algo bom. Mas isso mudou. Temos uma dimensão muito maior agora." ■

Pense bem no que você vai acertar pois tudo em *Deus Ex* tem grandes consequências

BATMAN
ARKHAM KNIGHT
XBOX
A EDIÇÃO LIMITADA INCLUI AS DLCS:
Arlequina
Capuz Vermelho
Batmóvel Protótipo
por apenas:
R$ 249,90
Ganhe mais com Xbox Live Gold.
15 Meses de assinatura
Xbox Live Gold
por apenas:
R$ 119,90
pontofrio.com
Televendas
4002-3050

A destruição se estende desde perseguições em plantações de flores (à direita) até derrubar pontes inteiras (à esquerda)

PRODUTORA AVALANCHE STUDIOS / **DISTRIBUIDORA** SQUARE ENIX / **PLATAFORMA** XBOX ONE

CHEGA EM 1/12

Just Cause 3

Quando começa a revolução, a física do mundo real é a primeira a ser fuzilada

A trama, segundo nos contaram, é essencial para *Just Cause 3*. Algo sobre Rico – o protagonista da série – retornando à Medici, sua ilha natal, para plantar as sementes da revolução contra seus cruéis invasores. Tudo bem, a falta de um enquadramento dramático nunca foi problema para *Just Cause*. Rico é um personagem bastante superficial e ninguém precisa de motivação para amarrar um vaso em um helicóptero e balançá-lo como uma bola de demolição. Rico não tem muito tempo para pensar. Afinal, é difícil pensar quando se arrasta alguém com uma motocicleta.

Todo mundo em *Just Cause 3* é um contador de histórias, só que, em vez de uma caneta, você escreve com um gancho de aderência e usa nuvens de fumaça como pontuação. A corda retrátil do gancho é uma beleza, permite que você amarre dois objetos e bata um contra o outro com um toque no gatilho esquerdo. Você pode bater a cabeça de um guarda no outro, em um caminhão ou até mesmo em um prédio. Aquele helicóptero chato? Puxe-o para o chão. Veículo blindado trazendo reforços? Prenda-o em um telhado e assista de camarote enquanto ele pende da calha como um dos bandidos enrolados na teia do Homem-Aranha.

Liberar uma cidade pode ser simples como destruir uma estátua e retomar o controle da delegacia de polícia, mas no prédio ao lado há uma enorme antena parabólica com quatro plataformas de base e guardas em número suficiente para protegê-las. O gancho é melhor utilizado aqui para lançar Rico entre as chaminés para evitar os inimigos armados. E já que você está lá em cima, por que não plantar alguns explosivos para colocar tudo abaixo? A destruição não é totalmente simulada como em *Red Faction: Guerrilla*, mas também é convincente.

> A CORDA RETRÁTIL PERMITE UNIR DOIS OBJETOS E BATER UM CONTRA O OUTRO

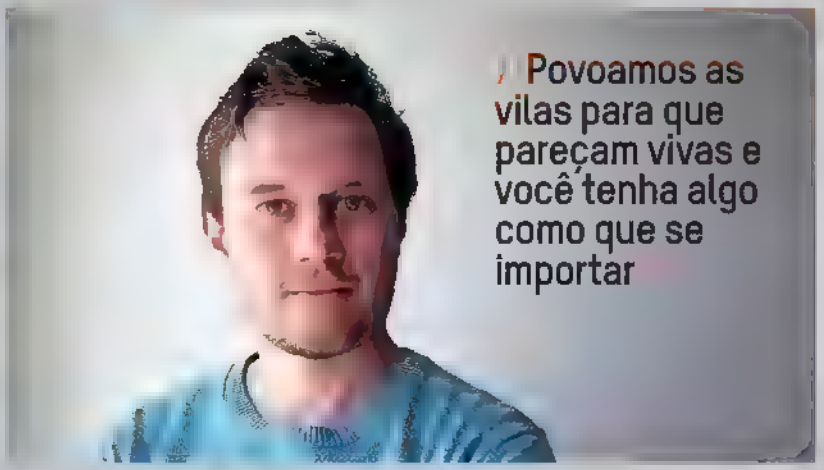
Estátuas do ditador podem ser derrubadas com a ajuda das cordas retráteis

Mas nem tudo são chamas e gritos, é claro. Comandando a corda e o paraquedas, você se lança cada vez mais para cima e aproveita a paisagem. Sim, você pode fazer chover granadas enquanto está no ar, mas e

quase uma maldade estragar os lindos campos de grassóis. O traje planador exige bons reflexos para continuar seguindo adiante. Nossa primeira hora com o traje é gasta quase que totalmente raspando a cara de Rico no asfalto, porém, com o ritmo certo, é possível até passar voando pelos contornos dos túneis de Medici.

O que ainda precisa ser visto é como a Avalanche vai combinar essas habilidades com missões interessantes, o que foi sempre o ponto fraco do game. Por enquanto, tivemos um encontro ardente com uma vovozinha, usamos muita corda e andamos de moto. E só

As antenas de satélite desabam com a combinação correta de explosivos C4 e cordas



> Povoamos as vilas para que pareçam vivas e você tenha algo como que se importar

Anders Bodbacka

O designer técnico sênior da Avalanche fala sobre a física das explosões e a destruição do jogo

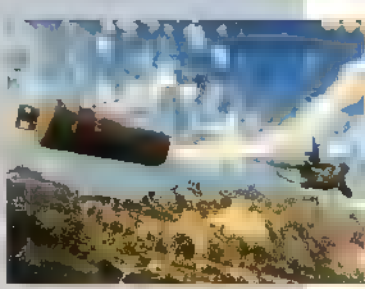
ROX: Quais eram suas metas no início do desenvolvimento do game?
Queríamos que a destruição fosse ainda mais guiada pela física e pudesse ser utilizada como parte das mecânicas de jogo. Além das explosões, se as coisas forem amarradas do jeito certo, você pode utilizá-las para sua defesa ou para causar devastadoras reações em cadeia. Isso não era possível antes.

ROX: Como vocês evoluíram esse caos cinematográfico?
Achar o ponto certo entre o legal e o realista é complicado. Se atirar em um objeto e acontecer uma explosão, você repetirá o ato algumas vezes e já saberá que ela vai explodir. Mas, se você prender o objeto em um helicóptero ou atirar em sua base e ela começa a cair e a rolar... agora você está dirigindo a destruição. Você é o Michael Bay.

ROX: Os itens são posicionados de forma a moldar a destruição?
O melhor de usar a física Havok é não roteirizar os eventos. Ao posicionar coisas em uma área, você cria algo único. Ao saber que um barril causa danos, vem o pensamento: "Preciso colocar o barril mais ou menos aqui para que ele afete este ou aquele objeto". Mas ainda há a opção de amarrar o barril em um helicóptero para destruí-lo, ou amarrar o veículo, assumir o controle e voar para uma base. Não definir o design faz parte do design.

ROX: Como decidir o nível de destruição? A filosofia central do game é embelezar o mundo do jogo por meio da destruição. Assim, tudo que foi construído pelo governo pode ser destruído. Ao obliterar essas coisas, você deixará o mundo mais bonito. Queremos um ambiente lindo que valha a pena ser destruído. Você quer libertar esse lugar. Por isso, nós povoamos as vilas para que elas pareçam vivas e você tenha algo com que se importar, um motivo para lutar. O povo está oprimido e você sente isso quando se aproxima das pessoas. Libere uma área e, de repente, todo mundo está festejando nas ruas. É um cenário completamente diferente.

ROX: Adoramos os fogos de artifício quando uma vila é salva. É como o final de uma fase do Mario.
Sim! Você até pega uma bandeira



As corridas noturnas estão de volta à série, e em grande estilo

O gráfico na engine Frostbite está lindo, fundindo cenas do jogo com atuações reais

PRODUTORA GHOST GAMES / **DISTRIBUIDORA** EA / **PLATAFORMA** XBOX ONE

Need for Speed

A famosa série da EA acelera para um reboot

Por Matt Cabral

Apesar dos constantes lançamentos, a série *Need for Speed* não é uma série anual. Na verdade, seu mais recente título, *Rivals*, saiu há quase dois anos, na época do lançamento do Xbox One.

Por falar na caixa preta da Microsoft, o próximo *NFS* – que o produtor executivo da Ghost Games, Marcus Nilsson, não tem vergonha de chamar de "reboot" – está sendo criado do zero para aproveitar as especificações técnicas do novo hardware. *Rivals* apareceu em duas gerações de console, mas o futuro título é focado na tecnologia de nova geração e em sua capacidade de proporcionar uma reinvenção do longevo game de corrida.

Need for Speed espreme até o último polígono da poderosa engine Frostbite em um esforço para dar aos fãs o mais realista game de corrida já feito, além do melhor custo-benefício. Segundo Nilsson, *NFS* não vai apenas trazer um mundo aberto com o dobro do tamanho de *Rivals* (que já era impressionante), mas também preencher cada centímetro do mapa com detalhes densos, ricamente ilustrados e oportunidades diversas para quebrar o limite de velocidade.

Rasgar o asfalto nesse belo mundo é uma experiência que se divide em cinco maneiras de jogar. A ambiciosa abordagem costura um quinteto de conceitos principais – velocidade, estilo, equipe, construção e fora da lei – em uma tapeçaria de emoções de borracha queimada. Vai dar para focar em apenas uma dessas disciplinas ou balancear as cinco e ganhar a reputação de demônio da velocidade. Logicamente, Nilsson sugere a segunda abordagem e descreve a potencial colisão dos cinco pilares como: "A experiência definitiva de *Need for Speed*: entrar rápido em uma curva, com um carro modificado, junto a seus amigos e perseguido pelos tiras".

Sabemos que interligar de forma orgânica esses elementos paralelos requer uma conexão em rede. Assim, Nilsson promete que uma elaborada narrativa vai amarrar os aspectos de um jeito que deve agradar entusiastas do multiplayer e pilotos solitários. Corridas noturnas também terão mais destaque do que em títulos anteriores da série.

CHEGA EM 2015

Ficamos com vontade de sentar ao volante novamente. Se as ambiciosas ideias, a apresentação e a narrativa interligada combinarem bem, a mais nova corrida de *Need for Speed* pode ser também o melhor jogo da franquia.

É MAIS OU MENOS ASSIM

[illegible]

Ícones do automobilismo de verdade pisam fundo

[illegible]

Disney
INFINITY
2.0
EDITION
MARVEL
SUPER HEROES
OS SUPER-HERÓIS CHEGARAM!
Disney.com.br/infinity
Disney
Wii U
Wii
3DS

PRÉVIA

A voadora de Super Brainz parece não ser páreo para o ataque de espigas duplas de Kernel Kom

PRODUTORA POPCAP / **DISTRIBUIDORA** EA / **PLATAFORMA** XBOX ONE

Plants vs Zombies: Garden Warfare 2

O tiroteio maluco da EA tem uma virada de mesa na sequência

Por Matt Cabra

CHEGA EM

Antes de mergulhar na demo de *Plants vs Zombies: Garden Warfare 2*, Jeremy Vanhoozer, diretor de criação da Popcap Games, descreve como a dinâmica mudou na batalha entre flora e comedores de carne. "Pela primeira vez na história de *PvZ*, Zomboss venceu e o subúrbio é dele", diz ele. Essa virada de mesa se manifesta de muitas maneiras que alteram o game, fazendo dele algo mais do que apenas outra sequência.

Para começar, *Garden Warfare 2* é muito mais bonito do que seu antecessor, graças ao tempo extra que a equipe passou aprendendo os macetes da nova geração e domando a engine Frostbite. Com isso, o campo de batalha suburbano da série passou por uma boa plástica.

Vanhoozer promete uma variedade de novos ambientes – de geladas tundras a um parque de diversões com viagem no tempo – mas nosso teste aconteceu no mapa da Fábrica de Zomboss. Com depósito de armas, laboratório e aquário malignos, o cenário é um grande contraste em relação àqueles anteriormente ocupados pelas plantas. Além das linhas de montagem de robôs-zumbis, há referências bacanas de clássicos da série, como o chapéu de cone.

Depois que paramos de babar nos cenários, ficamos de olhos abertos com as novas plantas agressivas. Em uma partida no modo Operação Jardim, nós temos a tarefa de combater plantas mortíferas, incluindo Weeds e Giga Torchwood. As primeiras são hordas de assecas que caçam e matam a esmo, o segundo é um um toco de árvore flamejante com uma metralhadora.

Os zumbis também possuem novos recrutas. Como Super Brainz, podemos disparar lasers, executar poderosos golpes e incríveis voadoras. O melhor de tudo é se transformar em um tornado morto-vivo, truque que faz a limpa na tela e se mostra extremamente útil quando Giga Torchwood chega muito perto.

É claro que esses rostinhos novos – e podres – representam apenas uma fração dos novos personagens que brigam pelo subúrbio. O produto final terá seis classes originais e uma dezena de novos mapas e modos de jogo, incluindo opções de tela dividida, singleplayer e multiplayer.

Com os zumbis no controle dos subúrbios, o jardim passou por uma assustadora plástica

É MAIS OU MENOS ASSIM

Se [illegible] do jogo de tiro [illegible] novos mapas [illegible] de planta [illegible]

Novos representantes da flora e da fauna chegam ao quintal de batalha

XBOX ONE

Os melhores jogos exclusivos.

Os maiores lançamentos.

É mais legal no Xbox One.

#WhyIGame

Verifique a classificação indicativa

Microsoft

Microsoft

FORZA
HORIZON 2
É hora de acelerar no jogo
de corrida mais realista desta
geração. São mais de 200 carros
incríveis em um mundo aberto,
sem limites de adrenalina
e velocidade. Garanta já o seu.
#WhyIGame
XBOX ONE

20 MISSÕES SECUNDÁRIAS IMPERDÍVEIS NO XBOX 360

Todo fã de RPGs sabe: os maiores tesouros, em termos de tramas e diversão, estão escondidos nas sidequests, aquelas missões secundárias que nem sempre se tem tempo de explorar. Entre elas, estão situações engraçadas, pedidos bizarros e disputas por itens especiais.

Quando o jogo é bem executado, essas missões acrescentam informações extras sobre o universo explorado e seus vilões e heróis, como uma espécie de bônus para apaixonados pelo enredo. Como nem todo mundo consegue – ou tem paciência – de encontrar essas preciosidades, selecionamos algumas missões realmente imperdíveis.

1

Fallout 3

As terras desoladas de *Fallout 3* não são conhecidas por seu turismo ambiental, mas explore-as o suficiente e encontrará uma bela floresta. Beba da bacia da purificação e prepare-se para conhecer The Great One, uma árvore falante. O jogo faz um ótimo trabalho em aumentar suas expectativas ao conhecer um deus, e então lhe apresenta esse tronco que não para de tagarelar. O ser bizarro vai pedir que você a mate. Seja qual for sua decisão, o resultado trará muita dor de cabeça.

2

Fable II

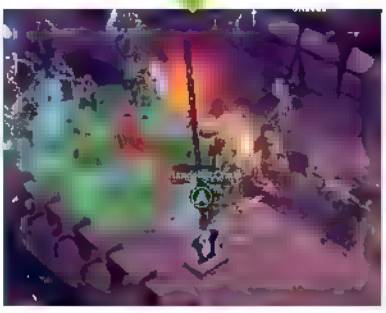
>LOVE HURTS

Não há nada mais romântico que encontrar pedaços de corpos para que um cientista louco ressuscite sua namorada morta. Lady Grey, a ressuscitada, se apaixonará pela primeira pessoa que vir. Claro, você pode fazer o amor verdadeiro triunfar e deixar o cientista com sua amada. Ou você pode fazê-la se apaixonar por você e embolsar uma útil namorada morta-viva. E aproveitar as vantagens de um amor à primeira vista.

3

Exposição às poderosas sementes alucinógenas, de Point Lookout, deixam seu personagem vendo aqueles bonecos cabeçudos, uma serra vermelha no céu e uma agulha gigante costurando o chão. Nada de pânico! Isso é só uma alucinação.

4



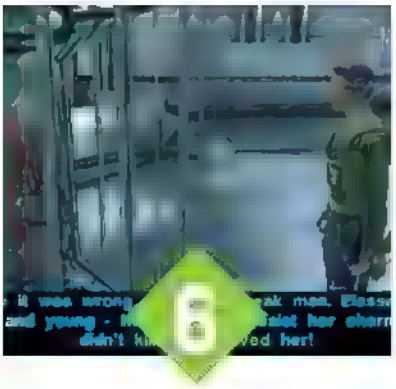
Diablo II

>DEVELOPMENT HELL

Jogar *Diablo III* na dificuldade Pesadelo dá a chance de ativar esse nível raro cheio de zumbis. Os inimigos mais genéricos dos games têm um tempero diferente quando você percebe que seus nomes são os mesmos da equipe de desenvolvimento do jogo, com a descrição dos monstros exibindo seus cargos. Confie em nós: depois de algumas horas na dificuldade Pesadelo, você vai desejar a morte dos criadores de *Diablo III*.

Mass Effect

Salvar o universo pode ter amargas consequências. No caso de Shepard – o protagonista do jogo –, é ganhar um fã maluco. Conrad Verner é o doido em questão, que decide seguir os passos de Shepard, mesmo que não tenha o mesmo cérebro e treinamento. Mantenha-o vivo tempo suficiente e ele se torna realmente útil em *ME 3*, mas é uma longa e, muitas vezes, insuportável jornada. Pensando bem, não perca tempo e faça Shepard atirar logo no pé dele.



Star Wars: Knights of the Old Republic II

>SUNRY MURDER TRIAL

Misturar advogados com Cavaleiros Jedi não parece uma ideia muito promissora. Mas a BioWare fez a dinâmica funcionar, usando um julgamento para mostrar como se dá o sistema de moralidade do jogo – bons atos rendem pontos de luz e más ações empurram você nas garras do lado negro. Não importa se Sunry é culpado ou inocente, é possível chegar ao veredito que você quiser.

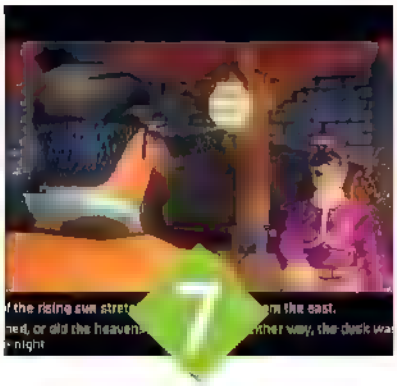
Dark Souls

Quem não gostaria de salvar Solaire of Astora? Ele ama luz solar, tem otimismo e uma piada brilhante: "Eu sou um guerreiro do Sol! Ache minha assinatura de convocação por sua aura radiante. Se não encontrar, você deve estar cego! Há-há-há!". Você precisa dar uma boa caminhada para salvar Solaire, mas se há um NPC que vale a pena salvar, é esse.

Dragon Age: Origins

>SOLVING PROBLEMS

Heróis não precisam ser perfeitos, certo? Então, não há problema algum em completar essa missão, em que você ajuda assassinos a se livrar de alguns corpos incriminadores. É bom deixar de ser o cara legal, mesmo que não haja certeza de que jogar corpos no suprimento de água seja uma boa ideia. Vale a pena apenas para ouvir as desculpas patéticas dos matadores que ajudamos alegremente. Não conte para ninguém em Denerim que fizemos essa quest, ok?



Jade Empire

>THE PLAY'S THE THING

O aspirante a dramaturgo Incisive Chorus está furioso porque o patrocinador de sua nova peça alterou o roteiro para fazer dela uma sátira ao Império e dá a você o papel principal. Você respeita a arte e segue o roteiro original? Ou se arrisca a provocar o Império com a nova peça? A cena fica ainda melhor quando você erra todas as suas falas, forçando o coadjuvante a improvisar porcamente. Essa é daquelas missões que quanto mais você erra, melhor fica.

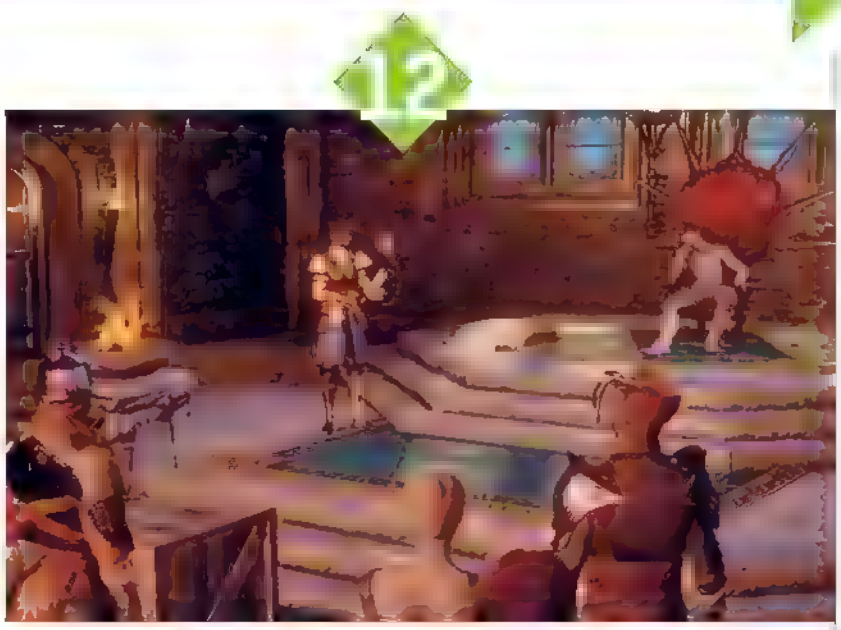
The Witcher 2

Depois de uma noite pesada, Geralt acorda no lago, sem a maior parte do seu equipamento e com uma tatuagem de uma mulher pelada no seu pescoço. Você tropeça pela vila tentando entender o que aconteceu. De acordo com os NPCs, em um momento você tentou montar em uma mulher como se fosse um cavalo e por aí foi.

Dragon's Dogma

>TALENT IN BLOOM

Dê a flor abençoada a um personagem à sua escolha. Essa é uma das melhores sidequests a ser encontrada em *Dragon's Dogma*? Talvez não, mas deveriam existir mais jogos que permitissem dar flores aos seus colegas dos videogames... Enfim, o importante é que se trata de um ato bonitinho e bem diferente para fazer em um game. Que venha agora um *Flower Simulator* para aprofundarmos nossos conhecimentos sobre o mundo da botânica.

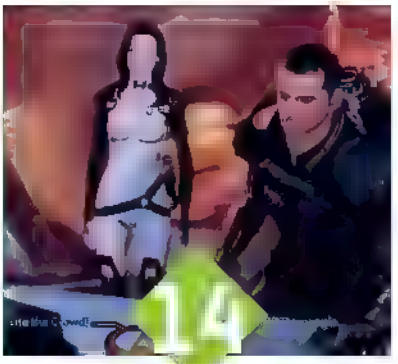


Dragon Age: Inquisition

Você precisa julgar criminosos que variam de claramente culpados a muito bizarros, sem irritar seus companheiros com punições desnecessárias. Um dos acusados estava atirando em cabras. Ele parecia inofensivo, mas não tivemos escolha a não ser puni-lo com tortura insuportável. Somos severos.

Borderlands: The Pre-Sequel

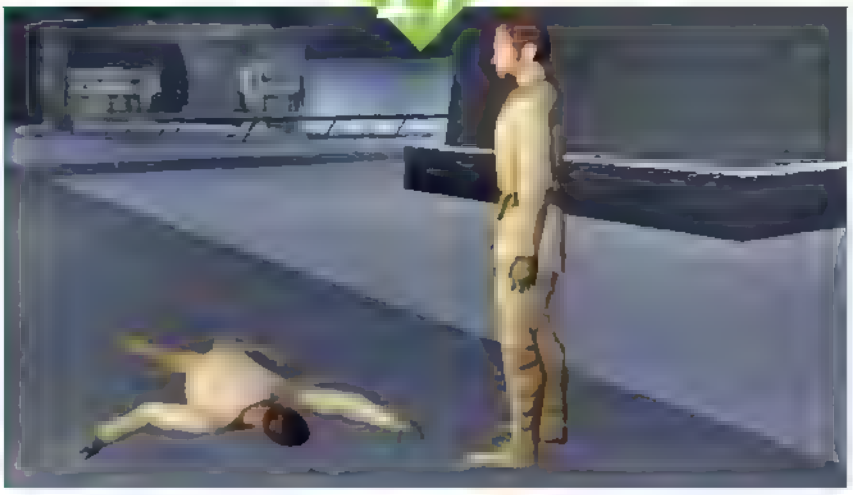
Nada como uma sidequest que traz seu romantismo à tona, especialmente quando envolve atirar na cara dos pretendentes com um raio congelante. Dizem que o amor verdadeiro conquista tudo. Mas, na verdade, ele não é páreo para um bom tiro laser no coração. Ache o amor de Nina e ela o manterá em sua enfermaria, lutando para se soltar



Mass Effect 2

>BATARIAN BARTENDER

Depois de um dia ocupado, Shepard ganhou um drinque no Afterlife, um bar anti-humanos. Se foi uma boa ideia? Parece que não, já que o capitão perde a consciência e acorda do lado de fora. Agora você pode confrontar o bartender ou pensar porque você bebeu uma bebida azul que não pediu. Mesmo assim, alguém precisa impedir esse bartender de envenenar seus clientes – afinal, essa não é a melhor maneira de manter o seu bar cheio e animado



Star Wars: Knights of the Old Republic II

Bem, nem é uma missão, mas vale pelos desenvolvedores mostrarem como o sistema moral é falho. Um mendigo pede dinheiro e, para ganhar pontos do lado da luz, pague e veja uma pequena cena dele sendo roubado. Para pontos do lado negro, não dê nada e assista o pedinte roubar alguém. Então ninguém ganha.

The Elder Scrolls V: Skyrim

>THE MIND OF MADNESS

Aqui, a jornada segue o estilo do filme *A Origem* pela mente de Palagius, o Louco, para batalhar contra seus demônios e consertar sua falta de autoconfiança. Aumente a coragem diminuindo seus inimigos e complete a missão. Aí você receberá o cajado Wabbajack, que transforma qualquer inimigo em algo fraco ou extremamente forte. Além de divertido, é bem útil na hora do sufoco.

Borderlands 2

>YOU ARE CORDIALLY INVITED TEA PARTY

Todas as garotinhas merecem aproveitar uma festa do chá, mesmo Tina, uma expert de demolições psicótica e a menina de 13 anos mais morta do mundo. Quer ser o idiota que vai falar que ela não pode? Melhor proteger seus "convidados" enquanto ela serve chá, conversa e consegue uma vingança sangrenta pela morte de seus pais. Nunca esteve numa festa do chá antes? Aconselhamos a não ir nessa.

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Nessa quest opcional, você sobe a bordo do Despertar da Serpente, um barco assombrado cheio de piratas fantasmas. Só resta uma pergunta: por que isso não está na história principal?

QUEST COMPLETA

Fable III

>THE GAME

Uma quest genérica para salvar uma princesa muda completamente de figura quando os três magos poderosos que passaram a tarefa são na verdade jogadores de RPG. Preso dentro do jogo, você encontra inimigos de papelão. "Prepare-se para encontrar sua perdição pessoal!" grita um dos seus captores, invocando uma galinha demoníaca. Sim, talvez a galera esteja indo longe demais nos energéticos.

South Park:
The Stick Of Truth

Invoque Jesus em combate e ele desce dos céus, espirrando nos inimigos uma dose sagrada de balas de metralhadora. Para destravá-lo, você precisa encontrar Jesus na igreja de *South Park*. A tarefa que parece religiosa vira um jogo de esconde-esconde, com Jesus rindo atrás dos bancos até que você o ache. Bem suave para os padrões de *South Park*

McCANN

SUNSET OVERDRIVE

O MUNDO FOI DOMINADO POR MUTANTES? ÓTIMO.

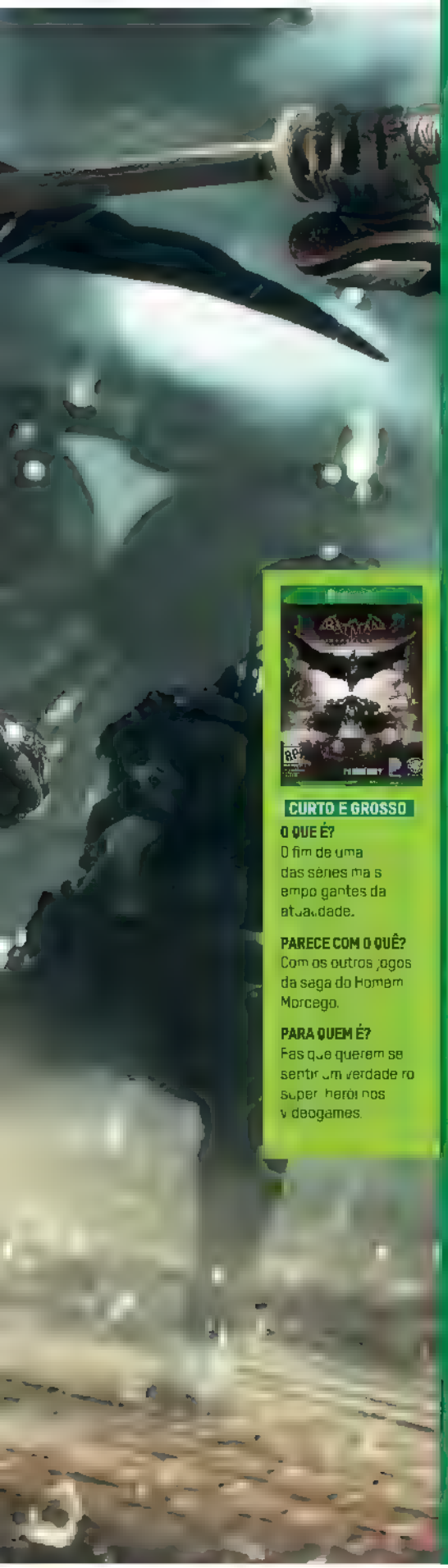
O mundo foi dominado por mutantes, está perto do apocalipse e você é a salvação. Seu arsenal? Habilidades insanas, armas fantásticas e muuuita agilidade para detonar as regras. **Melhor do que isso é impossível.**

#WhyIGame

Microsoft

XBOX ONE

As ruas de Gotham estão lotadas de bandidos e paramilitares que farão de tudo para cortar o Homem-Morcego em pedacinhos



PRODUTORA ROCKSTEADY STUDIOS / **DISTRIBUIDORA** WARNER BROS
PLATAFORMA XBOX ONE

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

Foi muito bom enquanto durou

CURTO E GROSSO

O QUE É?
O fim de uma das séries mais empolgantes da atualidade.

PARECE COM O QUÊ?
Com os outros jogos da saga do Homem Morcego.

PARA QUEM É?
Fãs que querem se sentir um verdadeiro super-herói nos videogames.

Despedidas normalmente são tristes. Mas não quando a produtora Rocksteady está no comando, quebrando com maestria essa regra.

Que melhor lugar para dizer adeus do que a cidade que queremos explorar desde o princípio? Gotham é uma grande realização técnica. Com cinco vezes o tamanho do mapa de *Arkham City*, o primeiro jogo da trilogia, ela ainda está longe do maior mundo aberto do Xbox, mas compensa com personalidade. Suba com o gancho até o topo do prédio mais alto e plane por cima de tudo. Após uma semana jogando, essa ainda é minha maneira preferida de testemunhar a grandiosidade do lar de Batman. Quem estava preocupado com a mudança para um mundo realmente aberto, pode ficar tranquilo. Isso não diminuiu a absurda atenção da Rocksteady com os detalhes.

Sacrifícios tiveram de ser feitos em prol do nível de detalhes, com uma evacuação em massa explicando a ausência da população local. Gotham é um palco lindamente construído, mas com suas ruas completamente vazias. E diante disso, não tive outra opção se não engolir a decepção enquanto acumulava missões paralelas. Assaltos a bancos, ataques de drones, assassinatos misteriosos, perseguições policiais... com os mecanismos funcionando, Gotham logo fica abarrotada de bandidos suficientes para lotar cem penitenciárias de folga. Trinta horas de jogo e ainda não encontrei todos os criminosos procurados de Gotham, nem cheguei perto de ver tudo o que o game pode oferecer.

Da mesma forma, o combate se despede em alta nota, beneficiando-se de malabarismos aéreos e melhor utilização de dispositivos. O número de inimigos na tela realmente deixa as brigas interessantes. Bem maiores do que *City* ou *Asylum* jamais sonharam, esses enxames de pilantras forçam Batman a usar o cérebro e os músculos. Assim que o punho abandona um rosto, você já está planejando os próximos três golpes. Novos contra-arremessos são usados para dispersar a multidão, de modo que você pode priorizar os bandidos armados e a nova classe médica – inimigos capazes de desfazer todo o seu trabalho, curando inimigos que estão feridos.

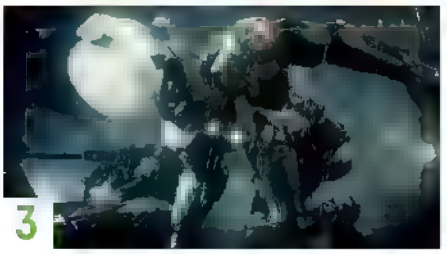
As novas batalhas assistidas são raras, mas sempre ótimas. Finalizações em dupla fazem você alternar suavemente entre Batman e o outro membro do time sem nunca parar por um segundo sequer e levando a algumas lutas espetaculares.

Por outro lado, um dos prazeres de *Arkham* sempre foi enfrentar sozinho um exército e vencer. Tudo bem, sozinho mas com um cinto de utilidades. Agora você pode hackear drones para virá-los contra

Você vai enfrentar vilões clássicos como o incendiário Vaga-Lume

1

2



3

O BATMÓVEL NÃO É SÓ UM CARRO, ELE É UMA FUSÃO ENTRE VEÍCULO E UM PODEROSO TANQUE DE GUERRA

guardas a cantos isolados do mapa e executar finalizações muito mais, retirando de cena cinco inimigos em questão de segundos. O Cavaleiro das Trevas não termina esta tarefa coberto como um velho acabado – ele é um herói no auge das suas capacidades.

Logo que você começa a se sentir poderoso demais, velhas táticas surgem a sua frente. Após tantos anos em que se arrastaram por canaletas no chão, os inimigos começaram a tocar fogo nesses locais. Um morcego chamuscado depois, mudamos para um ponto de observação elevado, só para descobrir que as outrora seguras gárgulas estão lotadas de explosivos. Para completar, os guardas patrulham em duplas, não deixando nenhum ângulo claro de ataque. Arkham Knight é um adversário que conhece os golpes de Batman, que pune o excesso de confiança em apenas uma técnica e que força uma variação no estilo de jogo.

Na outra ponta temos o Batmóvel. Não é exatamente um carro, nem um tanque, mas um engenhoso híbrido. Trata-se de um veículo capaz de atravessar a cidade em um instante e de fazer curvas perigosas com todo o cuidado em outro. Alcance a velocidade máxima e ria do tamanho do mapa de Gotham. Viagem rápida? Isso sempre foi mentira, uma expressão enjoada para "teletransporte". Isto aqui é que é viagem rápida! É como pilotar um paradoxo: toda a resistência e peso de uma retroescavadeira, mas com a velocidade de uma Ferrari. Seis anos depois de *Arkham Asylum*, finalmente temos o controle do melhor item de Batman. E ele não decepciona.

1 O modo combate do Batmóvel é divertido, mas muito repetitivo

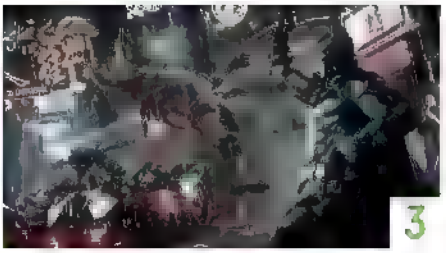
2 A vilã Hera Venenosa é um personagem importante na história do jogo

3 O misterioso Cavaleiro de Arkham quer matar o Batman, e parece ter motivo para isso

Corrida misteriosa

1

2


3

1 As perseguições e batidas têm um quê do modo takedown de *Burnout Paradise*

Batdiversão

Dirigir em Gotham nunca foi uma preocupação. É aquele canhão em cima do motor que nos deixava com a pulga atrás da orelha. Lutas comuns deixam Batman cercado por vários drones, em trotes os furiosos e explosivos que não estão tão distantes da estratégia de combate de Batman quanto muitos imaginam. Chegue na base do desespero e os drones acabam com sua raça em segundos. É preciso ser estratégico, enfrentar os inimigos aos poucos, tendo sempre em mente quem é a maior ameaça e quem é o próximo alvo. Um pouco menos empolgantes são as missões em que você tem que chegar sorrateiramente por trás de tanques, com o velho stealth mais barulhento do mundo, frustrante

Vilão estranho

Com poucos vilões inéditos ainda por introduzir, a Rocksteady foi inteligente e focou o homem por trás da máscara. Guiado pela culpa após os eventos de *Arkham City*, Batman

1 Azrael é um personagem jogável do game, mas suas intenções são misteriosas

2 O Batwing é o batinho de Bruce Wayne e traz muitas melhorias para o Batmóvel

3 O veículo do Morcego pode dar golpes nos combos em combate corporal

ignora os aliados, toma decisões precipitadas e recusa ajuda até nas mais desesperadoras situações. Ele é um anti-herói ainda mais imperfeito do que vimos antes e muito mais cativante por conta disso.

Entretanto, a decepção fica por conta do próprio Arkham Knight. Criado com pretensões de ser o maior inimigo de Batman até hoje, ele é muito chorão para o meu gosto. Sua personalidade banal torna difícil compreender sua obsessão em ver o Homem-Morcego morto.

Além disso, sua identidade secreta é um dos mistérios menos atraentes do jogo. Mas que chances ele tinha? O novato tem que dividir o tempo de tela com o Espantalho, ausente desde *Arkham Asylum*.

Grandes vilões que ficaram diminuídos em games anteriores agora ganham subtramas polpudas, em missões paralelas aprimoradas que rivalizam com a campanha principal. Revelar quais inimigos estão de volta valeria uma sentença de prisão perpétua para mim no Asilo Arkham, mas a Rocksteady escolheu bem: todos estão com força máxima para a grande despedida do Batman.

Não se engane: este é mesmo o fim. Tirando o Batmóvel, a inovação deu lugar à maestria. *Arkham Knight* não é perfeito, mas desafio qualquer um que jogar esse game até o final a não se sentir o super-herói que os games estavam precisando.

EM RESUMO

- O Batmóvel é demais
- Finalizações
- Uma verdadeira maravilha visual
- ✖ Mini games de investigação
- ✖ Muito similar aos jogos da série
- ✖ Stealth com o Batmóvel

É o jogo que marca o fim de uma saga que a Rocksteady vem trabalhando desde 2009. Graças ao poder da nova geração, ganhamos a melhor versão de todas.

9

PRODUTORA 343 INDUSTRIES **DISTRIBUIDORA** MICROSOFT STUDIOS **PLATAFORMA** XBOX ONE

CURTO E GROSSO

O QUE É?
Um bônus inesperado para complementar o *The Master Chief Collection* do One

PARECE COM O QUÊ?
Lembra um jogo da série *Halo*, porém com muitas diferenças.

PARA QUEM É?
Fãs da série e os jogadores que estão atrás de uma boa pechincha.

HALO 3: ODST

A prova conclusiva de que Chiefs demais estragam a sopa

Por Alex Dale

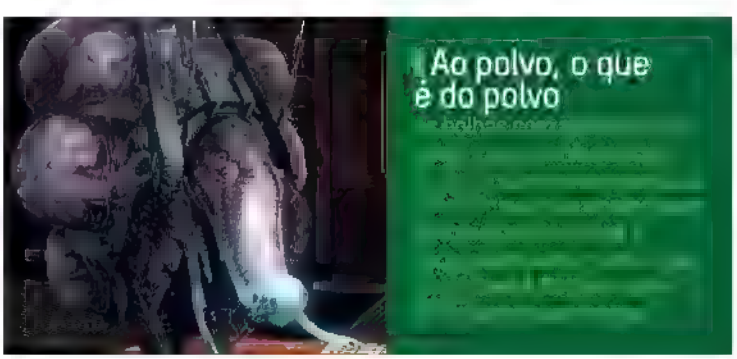
Esta é uma prequel sombria, taciturna e deliciosamente experimental, ao mesmo tempo um game distinto de todos os *Halos* que vieram antes e também uma espécie de pacote de grandes sucessos.

A primeira indicação de que *ODST* é um pouco diferente do resto da *The Master Chief Collection* – à qual completa como DLC e é gratuito para quem jogou a coletânea, de maneira online, antes de 19 de dezembro – é a completa ausência do próprio Master Chief. Na época, a Microsoft teve dificuldades só com o pensamento de comercializar um game *Halo* sem o rosto laranja ultraconhecido de Chief, mas a decisão de afastar a narrativa do famoso e superpoderoso Spartan ofereceu uma oportunidade de ouro para humanizar o universo de ficção científica da série. Ou para testemunhar os atos heroicos que cercam o herói, se você preferir.

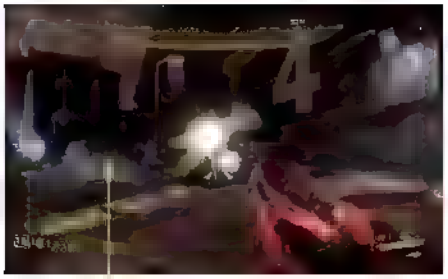
O grosso da história é contado pelo visor de um Rookie, que recupera a consciência seis horas após o desembarque. Logo fica evidente que as coisas estão de pernas pro ar: a noite está escura, seus companheiros sumiram e tudo está quieto e calmo. Sua tarefa é vasculhar esse sujo cenário urbano em busca de artefatos que deem dicas do destino da equipe: um rifle torto, talvez, ou um painel de um dispositivo de detonação.

O ritmo dessas seções é uma mudança radical em relação aos energéticos jogos principais da franquia. Como o combate já se encerrou, a noite oferece pouco perigo para Rookie, apenas as ocasionais patrulhas vagando pelas ruas atrás de sobreviventes. Embora haja espaço para a exploração, esses trechos são, na maior parte, viagens do ponto A ao ponto B que desafiam mais os sentidos que o dedo do gatilho.

E que belo estímulo aos sentidos é a New Mombasa, a cidade em que o jogo se passa. Em *ODST* os jogadores são privados dos mundos alienígenas exóticos e chamativos de *Halos*



Os cenários urbanos de *ODST* trazem várias batalhas veiculares



As armas alienígenas trazem grande poder de fogo para a batalha

1

2

anteriores. Com uma linha de arranha-céus angular e iluminada apenas pelo clarão de luzes eletrônicas, a cidade abandonada é quase anti-*Halo* em sua aparência – e talvez tenha sido essa a intenção. Ainda assim, o período rebelde do game cessa no momento em que uma das pistas aparece no seu campo. É então acionado um flashback que mostra como os eventos se desenrolaram mais cedo, e isso acontece na forma de uma missão tradicional para a série.

Se você tinha esperança de encontrar novos brinquedos para o mundo aberto de *Halo*, vai ficar desapontado. As raízes de *ODST* como expansão de *Halo 3* se mostram de modo mais intenso aqui: a organização e o balanceamento das armas são os mesmos e o único inimigo novo, o Engineer, é uma decepção. Mas *ODST* não apenas trilha um terreno conhecido; ele galopa a passos largos com a confiança de um game em completa harmonia com suas mecânicas. As fases são menores e mais focadas que o padrão *Halo*, com situações no nível das melhores da série, incluindo uma disputa por uma frágil ponte com uma frota de Banshees. A única mancha no caderno de *ODST* é a desorientada penúltima fase, uma arrastada travessia por uma sucessão de túneis.

1 Os grunts continuam inofensivos. Dá até pena de matá-los

2 Os ataques alienígenas também vêm do ar, com as temidas naves Banshees

Os desafios talvez sejam familiares aos veteranos de *Halo*, porém exigem um conjunto diferente de táticas, pois os humanos não possuem as habilidades regenerativas de Master Chief. Com os itens de energia tão escassos, é preciso tomar muito cuidado, além de olhar para os inimigos conhecidos com novos olhos. Grunts, os bucha de canhão de John-117, são uma ameaça de verdade pela primeira vez na série quando seus escudos estão desabilitados. Isso pode, no entanto, fazer com que o sistema de checkpoint coloque o jogador em situações complicadas com a barra de energia quase vazia – esse é um problema que a 343 Industries não conseguiu consertar.

Tirando isso, é uma remasterização fiel que talvez seja desnecessária de um ponto de vista técnico – a versão de Xbox 360 ainda agrada aos olhos –, mas é essencial para lançar os holofotes novamente em um título que foi mal compreendido e pouco apreciado em seu lançamento original. Com o benefício do retrospecto, podemos ver que *Halo 3: ODST* é um produto de sua própria criação: tem um olho no refinamento do passado da série e outro no aprimoramento de seu futuro. Traz a mesma ação que o restante da *The Master Chief Collection*, mas de forma diferente, e isso significa que o item mais disforme da franquia é o complemento perfeito para a série.

EM RESUMO

- Bela remasterização de um jogo lindo
- Ótimo ritmo
- Preço bom (R$ 10)
- ✖ Falta de multiplayer
- ✖ Muitas missões com veículos
- ✖ Alguns bugs irritantes de IA

Esta aventura solo curta, porém boa, dá um novo sabor a um *The Master Chief Collection* que já era simplesmente sensacional e empolgante.

8

PRODUTORA DOUBLE FINE **DISTRIBUIDORA** DOUBLE FINE **PLATAFORMA** XBOX ONE

CURTO E GROSSO

O QUE É?
Game de estratégia com esquadrões e uma disputa que dura três séculos.

PARECE COM O QUÊ?
Um jogo de estratégia como o *XCOM*.

PARA QUEM É?
Fãs e curiosos sobre jogos de estratégia.

MASSIVE CHALICE

Daqueles jogos para poucos

Por Joe Skrebels

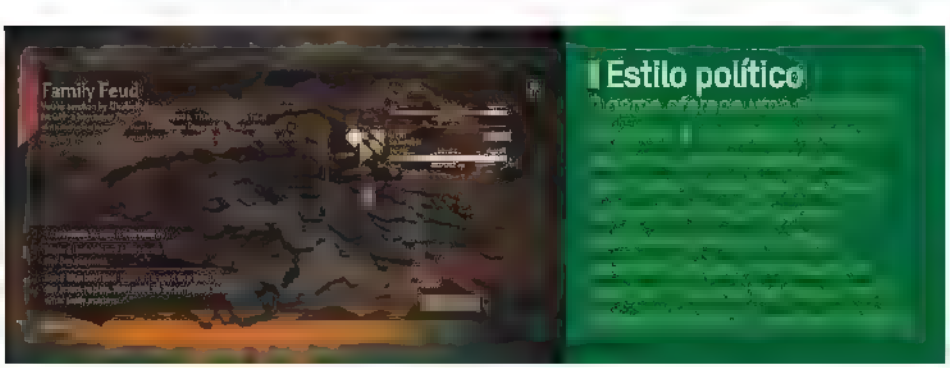
Nikola Tesla foi um homem notável. Mas, para gostar do sujeito, você tem que aceitar o fato de que ele acreditava na eugenia, o conceito de que a humanidade deve ser procriada de modo seletivo com base em características tidas como fortes, forçando a esterilização daqueles considerados inadequados. *Massive Chalice* depende da eugenia – e até construído ao redor de a. A constituição do game força você a elaborar o projeto da humanidade.

A estrutura é uma mistura do conhecido e do absurdo. Seu reino está sob ataque e você – um ser imortal com algum tipo de conexão com o cálice do título – tem que sobreviver durante 300 anos até que o tal recipiente possa ser carregado com poder suficiente para explodir com magia, todo o mal.

A base do jogo é um reino com muitas regiões onde você pode erguer fortalezas para gerar guerreiros, dispor recipientes que oferecem mais experiência ou montar itens que aceleram a pesquisa. Entre outras coisas, a pesquisa traz melhorias para cada uma das três intrigantes classes de *Massive Chalice*. Hunters, armados com arcos montados nos ombros, Alchemists, de armaduras leves e carregados de bombas, e Cabermacks, verdadeiros tanques com armetes.

Ataques ao reino acontecem jogadas por turnos com tabuleiros de esquadrão, aumentadas pelo fantasma da morte permanente. Todo herói em campo tem dois pontos de ação por rodada, usados para movimentação, ataques básicos e habilidades especiais. E sim, taxas de precisão ainda reduzem os ataques a frustrantes rolagens de dado. Os lutadores podem subir de level durante a partida, o que possibilita a especialização de suas técnicas e até garante apelidos fofinhos no processo. Há uma terrível incerteza de guerra. Inimigos atacam e castigam ao menor erro seu.

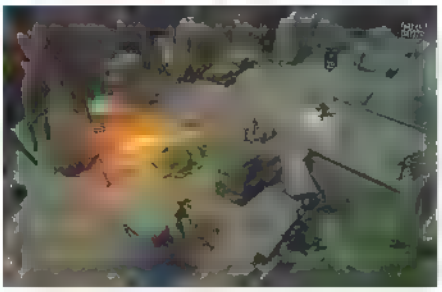
Com 300 anos de espera, e pouco estoque de mortalidade, a morte permanente é mais do que ter uma garra de uma fera enfiada na testa. O acúmulo dos anos é o maior assassino de todos. Isso é combatido com a linhagem. Sempre que ergue uma fortaleza, você nomeia um regente,



1 O objetivo é sobreviver por "apenas" 300 anos para usar esse Cálice mágico e extirpar o mal

O planejamento do seu personagem começa desde sua linhagem de família

1



2

que por sua vez concede o sobrenome e o órgão reprodutor à causa. Aí, você escolhe uma parceira para ele e espera até que a magia aconteça fora da tela. Quando o regente morre, você escolhe um dos filhos como sucessor e a linhagem se perpetua.

É nesse ponto que entra a eugenia. Todo personagem tem modificadores de características hereditárias e personalidade. A última é mutável – adquirida com os pais, professores e até companheiros de esquadrão – mas as características são passadas adiante. Ou seja, você quer que o regente e sua parceira sejam fortes como ursos e não tenham problemas cardíacos. Suas classes também são importantes, já que o cruzamento entre elas resulta em estilos híbridos. Com os pais certos, Hunters incluem bombas de Alchemists em suas flechas e os que se valem do combate corpo a corpo usam furtividade.

O efeito mais ou menos mórbido é que você pode comemorar quando a parceira de 70 anos de seu regente morre, já que descobriu uma fértil adolescente Caberjack que vai gerar um novo tipo poderoso de bebê-guerreiro. Porém, não é legal se os dois integrantes do par forem perfeitos demais, pois dar a eles essas posições significa que nunca poderão ser utilizados novamente no campo de batalha. Em *Massive Chalice*, sexo é um trabalho de período integral.

1 Mesmo com tanto treino, seus soldados não duram mais que cinco ou seis batalhas

2 É necessária muita tática para sobreviver

Esse sistema tem dois lados. O intervalo entre as batalhas significa que você tem pouco tempo para estabelecer uma conexão com os soldados – eles geralmente passam por seis combates antes de se esgotarem. Mas você terá uma ligação com a linhagem como um todo. É intrigante, com toda a certeza, mas, em termos de design, pode levar a um beco sem saída. Uma linhagem ruim pode amaldiçoá-lo por um século inteiro – ou várias horas de jogo, na prática – antes que você perceba. E aí, o tédio pode se instalar. Os seis tipos de inimigos, com poderes para roubar seu XP ou matar de velhice seus guerreiros, ficam previsíveis rapidamente, por mais estranhos que pareçam. O fator replay só existe se você estiver interessado em eficiência, não na criatividade.

A eugenia é a característica mais acentuada do game e oferece uma medida de controle sobre os heróis, uma sensação de domínio de microgerenciamento. Mas os outros aspectos do jogo são fracos.

EM RESUMO

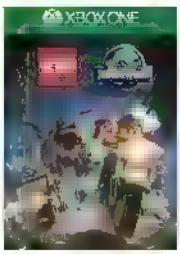
- Muito estratégico
- Proposta inteligente
- Enredo bem diferente
- ✖ Muito complexo
- ✖ Fator de replay não é alto
- ✖ Bem cansativo

Um jogo de estratégia complexo e cheio de possibilidades. Exige muito tempo e dedicação, mas vale a pena.

7

O jogo está bem fiel aos filmes, mas sofre com a falta de personagens carismáticos

PRODUTORA TRAVELLERS TALES **DISTRIBUIDORA** WARNER BROS **PLATAFORMA** XBOX ONE / XBOX 360



CURTO E GROSSO

O QUE É?
Uma das centenas de jogos da franquia LEGO, só que agora com dinossauros.

PARECE COM O QUÊ?
Todos os jogos, entre as centenas de jogos da franquia LEGO.

PARA QUEM É?
Para quem continua adorando destruir tudo que está montando.

LEGO JURASSIC WORLD

Mais um jogo mediano com pecinhas de plástico

Por Leandro Rodrigues

Muito se discute sobre a estratégia de algumas produtoras que exploram suas principais franquias à exaustão com episódios anuais chegando ao mercado com melhorias questionáveis. Mas isso não chega a ser novidade: na geração passada, gigantes do mercado lançaram tantos games musicais que praticamente esgotaram o gênero que, só agora, tenta ressurgir. Então, como explicar o caso da Traveller's Tales, produtora que aprendeu a brincar de LEGO e nunca mais parou, mas continua fazendo enorme sucesso?

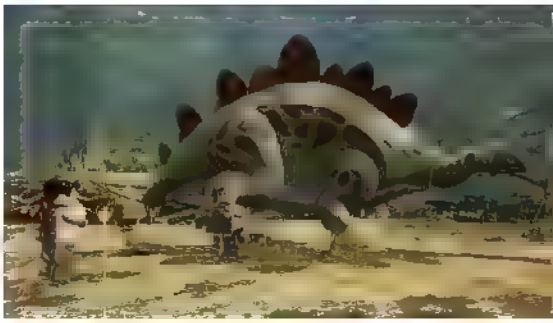
O principal trunfo da TT é sua expertise. Depois de tantos jogos recriando filmes de sucesso com pecinhas de LEGO, fica evidente que a empresa já sabe os atalhos para distribuir as habilidades dos personagens, fazer a piada na hora certa e até em que ponto aumentar o volume do som para deixar mais evidente aquela trilha sonora que tanto cativa os fãs. Mas em *LEGO: Jurassic Park* fica ainda mais evidente que eles precisaram suar a camisa mais do que o normal para explorar a saga dos dinossauros por completo e transformá-la em um game.

Faltou carisma

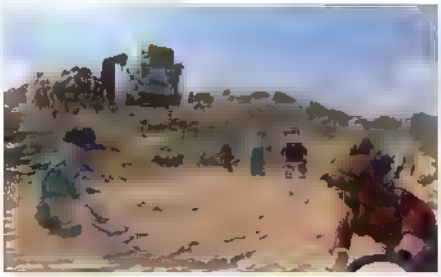
Diferente das outras franquias exploradas pela TT até então, *Jurassic Park* é a primeira que não tem um personagem principal evidente. A atração principal da série são os dinossauros e, mesmo os maiores fãs do gênero, dificilmente lembram o nome dos protagonistas do primeiro filme, por exemplo. Isso pode parecer bobagem, mas em um game em que o principal desafio é colecionar itens e liberar personagens secretos, a motivação vai lá embaixo quando você nem sabe quem é o cara que tem de ser desbloqueado. A solução encontrada nesse caso foi colocar o jogador no controle de alguns dinossauros. Em determinados pontos do game, é possível encarnar dinos de médio porte que servem para destruir barragens, abrindo caminho para o bando de humanos.

Outra maneira de controlar os gigantes é durante as batalhas entre espécies. Nessas horas, você deve apertar os botões e executar os movimentos que aparecem na

Aqui não há muito espaço para diálogos. O negócio é correr dos dinossauros gigantes



Alguns personagens têm a "habilidade" de vasculhar as fezes dos dinossauros



1

2

3

tela para ajudar o dinossauro que está do seu lado na briga. Simples e extremamente sem graça.

Mas nem sempre os gigantes são seus aliados. Na verdade, durante boa parte do jogo você literalmente está fugindo deles. Nessas cenas, seus personagens correm em direção à tela – veja a foto 3 – e devem pegar pecinhas e desviar de obstáculos. A ideia não é original, nem mesmo na franquia LEGO, mas aqui funciona bem. Porém, se repete tantas e tantas vezes que não tem como não ficar enjoado.

1 Em alguns momentos você participa de brigas de dinossauros

2 Alguns momentos são bem fiéis aos dos filmes. Como a fuga de um dinossauro no *Jurassic Park 3*

3 Toda hora você acaba em uma corrida fugindo de algum dinossauro ou de vários

Montando fósseis

Felizmente nem tudo é sem graça em *LEGO: Jurassic Park*. Como já mencionei, a TT sabe como cativar os fãs, encontrando os momentos exatos para tirar aquele sorriso do rosto de quem está jogando. Em momentos de pura adrenalina, um dinossauro para do nada e se posiciona para tirar uma selfie com sua vítima. Ou então você deve atravessar uma caixinha de música com o tema da série *Jurassic Park*.

Os momentos mais marcantes dos filmes também estão presentes, com pitadas de humor e muita ação. Por isso, cabe aqui um aviso: caso ainda não tenha assistido *Jurassic World*, o quarto filme da série, melhor ficar afastado do seu respectivo episódio dentro jogo, caso contrário, será bombardeado de spoilers do começo ao fim.

Diferente de *LEGO: Marvel Super Heroes*, o desafio em Jurassic Park está abaixo do demonstrado na série e a impressão é que os produtores diminuíram a dificuldade para tentar conquistar mais jogadores. Isso também fica evidente graças ao tamanho do mapa do jogo, bem menor do que os últimos games da franquia.

Esses detalhes não chegam a ser um problema e são uma forma de tornar o game menos cansativo. Mas os fãs de longa data podem estranhar.

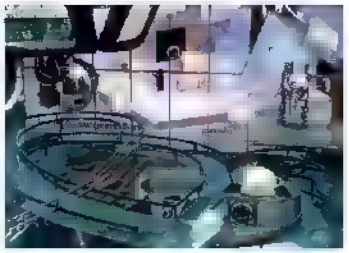
De qualquer maneira, *LEGO: Jurassic Park* não foge do padrão estabelecido pela Traveller's Tales, com centenas de itens para encontrar, dezenas de personagens para liberar e a necessidade de terminar todas as fases pelo menos duas vezes para completar o game com 100%. Mas, apesar disso, sofre por ser inspirado em uma série de filmes em que os humanos são apenas coadjuvantes. Vale para quem está sentindo falta de um bom game cooperativo para pais e filhos, nada mais do que isso.

EM RESUMO

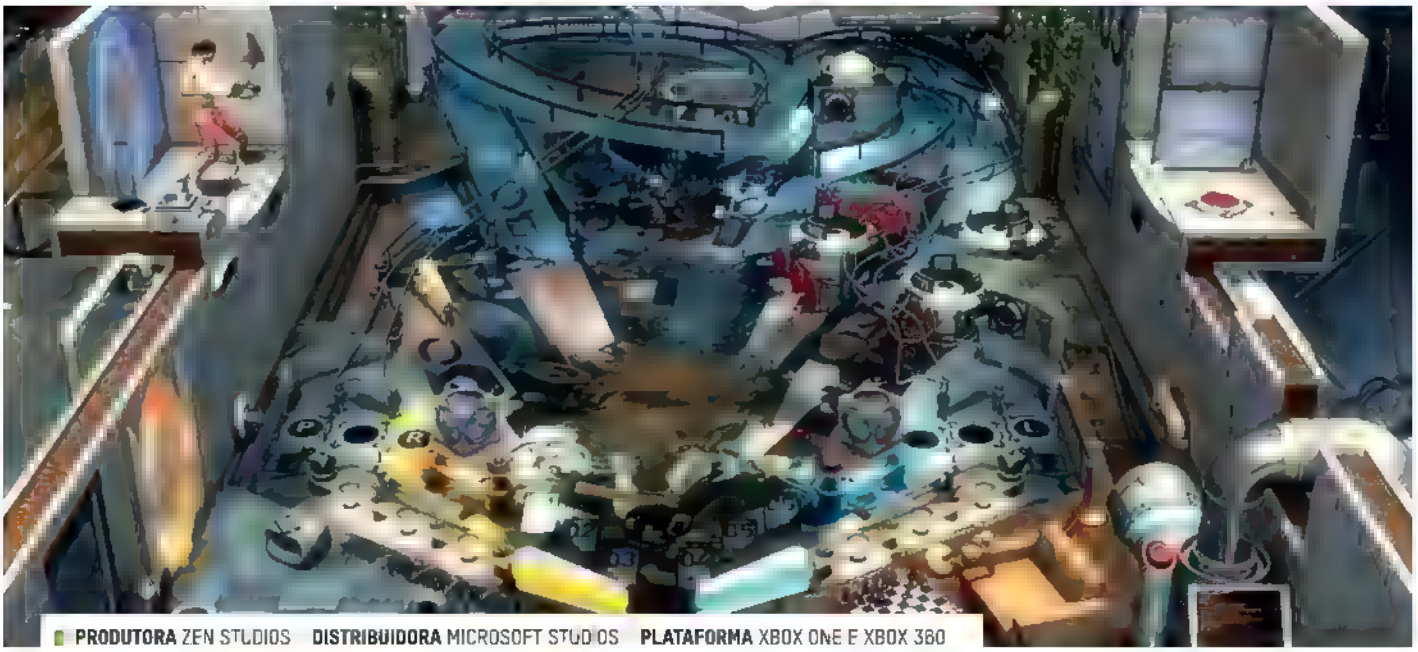
- Humor sempre em alta
- Quantidade de colecionáveis
- Trilha sonora bem explorada
- ✖ Visual poderia ser melhor
- ✖ Mapa pequeno
- ✖ Falta de personagens carismáticos

Depois de se acostumar com os mapas gigantes e os personagens sensacionais da Marvel, fica complicado se empolgar com um jogo tão mediano.

6



A protagonista Chell, que deve sobreviver aos desafios enquanto houve os desaforos de GLaDOS



PRODUTORA ZEN STUDIOS **DISTRIBUIDORA** MICROSOFT STUDIOS **PLATAFORMA** XBOX ONE E XBOX 360

CURTO E GROSSO

O QUE É?
Mesa com temática de *Portal* adquirida por download para *Pinball FX 2*

PARECE COM O QUÊ?
Uma máquina de pinball de verdade, só que a bola de vez em quando vai parar em outro lugar

PARA QUEM É?
Fãs de *Portal*. O resto encontra pinballs melhores em outros lugares.

PINBALL FX 2: PORTAL

Confuso, mas mesmo assim muito divertido

Por Justin Towell

Não que seja uma surpresa. Os pinballs temáticos anteriores da Zen Studios têm suas físicas e designs fundamentados no mundo real e essa fórmula tem funcionado direitinho. Felizmente, a ação aqui não está completamente ligada ao realismo.

Há alguns portais com os quais você pode interagir. O do topo da tela, por exemplo, causa uma certa confusão, pois a bola vai parar em outro lugar de repente. Mas isso nunca varia, de modo que você pode antever o reaparecimento e acertá-la sem problemas. Esses pequenos detalhes e desafios estão em todo lugar e vale a pena aprendê-los, principalmente porque o sucesso é recompensado com a voz de Steve Merchant, a GLaDOS, a vilã da série *Portal*.

O material não é original. Ele foi devidamente saqueado das melhores partes do jogo *Portal*. Com direito a GLaDOS jogando conversa fora. Atlas e P-Body, os robôs do segundo jogo, também fazem aparições em um dos melhores momentos do game: uma sessão bônus de multibola com música absurdamente alto-astral.

A evolução da mesa é complexa, mas de uma forma agradável, com testes temáticos selecionáveis na ordem desejada, que conduzem a uma batalha final com a própria GLaDOS. Há uma boa sequência de descobertas conforme se evolui.

Mesmo assim, não é a melhor mesa de pinball de *FX2*. Parece muito confusa e desordenada graças ao tema de *Portal*, e não se mostra variada. O movimento da bola é uniforme, mas pode parecer meio pesado. É possível mudar a inclinação da mesa para acelerá-la, mas seu placar não será mais contado. E quebrar recordes é todo o propósito do game.

Mesmo que você não goste de *Portal*, este é um bom pinball com falas engraçadas. Se for fã, vai gostar mais do que a maioria, e provavelmente ficará com vontade de jogar *Portal* outra vez. Eu fiquei.

EM RESUMO

- Tem a voz da GlaDOS
- Boa curva de aprendizado
- Multibola é legal demais
- ✖ A mecânica de *Portal* é cosmética
- ✖ A mesa é muito pequena
- ✖ Causa certa confusão

Os portais em si são meio que relegados em favor do jogo de pinball tradicional, o que é inteligente, porém comum. Mesmo assim, é divertido.

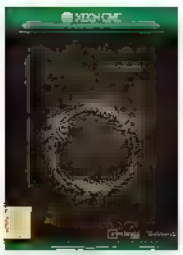
6

PRODUZIDO NO POLO INDUSTRIAL DE MANAUS
CONFIEÇÃO A AMAZÔNIA
Xbox One.
Bem-vindo a uma nova geração.
XBOX ONE
Microsoft

A anarquia dominando em batalhas com vários jogadores

Algumas paisagens de *The Elder Scrolls Online* são belíssimas e lembram os games anteriores

PRODUTORA ZENIMAX ONLINE **DISTRIBUIDORA** BETHESDA **PLATAFORMA** XBOX ONE



CURTO E GROSSO

O QUE É?
Jogo da franquia *The Elder Scrolls* para múltiplos jogadores online

PARECE COM O QUÊ?
World of Warcraft com câmera em primeira pessoa

PARA QUEM É?
Pessoas que curtem RPGs multiplayer e superpopulações.

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Quebra o galho, mas não chega ao nível de *Skyrim*

Por Paulo Ferreira

Sou um fã absurdo de *Skyrim*. Juntando meu tempo de jogo no PC e Xbox 360, tenho em torno de 500 horas de exploração de masmorras, caça de monstros e missões que me levaram aos quatro cantos do mapa. Foi com muita felicidade que parti para uma nova aventura em *The Elder Scrolls Online*. Infelizmente, o game não é tão bom como eu esperava

O jogo começa com a criação de personagem, que está muito mais detalhada que em *Skyrim*. A partir daí, fui jogado no submundo, preso em uma cela. Uma mulher destrancou a porta e começou um diálogo comigo. O grande problema é que seu personagem deve ter mentes, pois antes dela terminar de falar, as respostas já aparecem na tela. Então basta escolher uma opção e cortar a conversa. Isso dá mais dinâmica, mas tira a graça dos excelentes diálogos falados do game.

Depois da fuga do submundo, me deparei com a primeira cidade. O lugar até que é muito bonito, mas não tem o clima do jogo anterior. Além disso, foi a primeira vez que encontrei outros jogadores, que se amontoam nos comerciantes e personagens com missões. É um estilo mais *World of Warcraft* e menos *Elder Scrolls*.

O que me deixou mais irritado foram as cavernas e masmorras. Ao entrar numa delas, dezenas de outras pessoas estavam lá. É possível passar pelos inimigos sem enfrentá-los, já que os jogadores dizimam a oposição facilmente. Resta apenas ir até o item que você estava procurando, pegá-lo e voltar para o NPC que pediu, ganhando algum dinheiro no processo. Isso, é claro, se você tiver espaço – há a limitação de carregar apenas 500 moedas, necessitando depositar o resto no banco.

The Elder Scrolls Online é um sol do RPG multiplayer, mas não funciona tão bem como um game da série. É o título perfeito para quem sempre quis jogar *Skyrim* com os amigos. Quanto a mim, acho que prefiro acrescentar mais horas ao meu perfil em *Skyrim*.

EM RESUMO

- Mapa vasto e variado
- Cheio de missões para fazer
- Boa câmera em terceira pessoa
- ✖ Inventário muito limitado
- ✖ Sistema de economia complicado
- ✖ O jogo tem longas telas de loading

O espírito da série está aqui, mas não foi tão bem trabalhado quanto nos games anteriores. Só para os fãs de multiplayer.

6

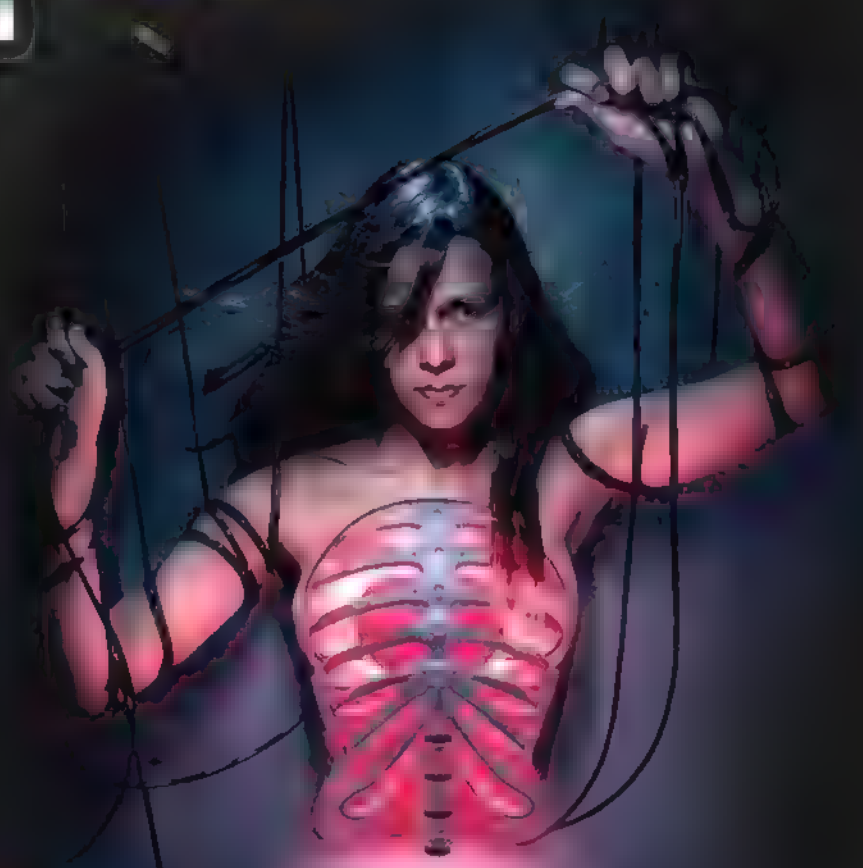
PIXEL SHOW

17 & 18 out 2015

conferência internacional
de criatividade + feira

Conheça os palestrantes confirmados:

- ALEX SOLIS
- LIGHTFARM STUDIOS (NOVA ZELÂNDIA/BRASIL) 3D/MANIPULAÇÃO
- ELLA UZAN
- BICICLETA SEM FREIO (BRASIL) ILUSTRAÇÃO/STREET ART
- BIRDO (BRASIL) ANIMAÇÃO
- BIJARI (BRASIL) ARTE/DESIGN
- GAD
- MEDIA MONKS (HOLANDA) FILMES/GAMES/MOBILE



ART BY LIGHTFARM STUDIOS

Garanta seu ingresso!

www.pixelshow.com.br

Local: Clube Hebraica - SP

Media Sponsor Off

Media Sponsor Gold

Apoio Cultura

Patrocínio

A MAIOR FEIRA DE GAMES DA AMÉRICA LATINA

LANÇAMENTOS

PERSONALIDADES

CAMPEONATOS

INGRESSOS À VENDA SOMENTE NO SITE

BRASILGAMESHOW.COM.BR

AS MAIORES EMPRESAS DE GAMES DO MUNDO

SUCESSO ABSOLUTO EM SETE EDIÇÕES CONSECUTIVAS

PATROCINADORES

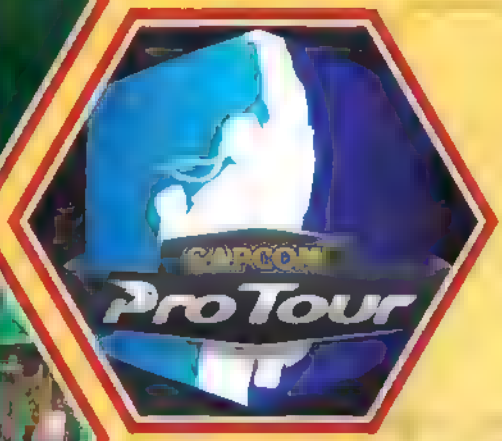
PlayStation. Saraiva HYPE RAZER TP-LINK DXRACER RiMO ACTIVISION americanas.com UBISOFT EA

PARCEIROS

GLOBO globo.com play CBN Bradesco 94.1 BAND NEWS RB THE HOSTEL TAM Cometa MPT

BGS
BRASIL GAME SHOW

8 A 12 DE OUTUBRO - 2015
EXPO CENTER NORTE - SP



GARANTA JÁ SEU INGRESSO ANTECIPADO COM DESCONTO

BRASILGAMESHOW

WWW.
BRASILGAMESHOW
.COM.BR

PRODUTORA Blitz Games **DISTRIBUIDORA** Konami **LANÇAMENTO** 2009 **PLATAFORMA** XBOX 360

Karaoke Revolution

A melhor maneira de ganhar e perder amigos

Para alegria de um grande grupo de jogadores, e para o terror de muitos vizinhos, a onda de jogos musicais está voltando com tudo. *Guitar Hero* e *Rock Band* ganharão novas versões até o final do jogo. Por isso, a esperança de aparecer um novo *Karaoke Revolution* ficou ainda mais forte.

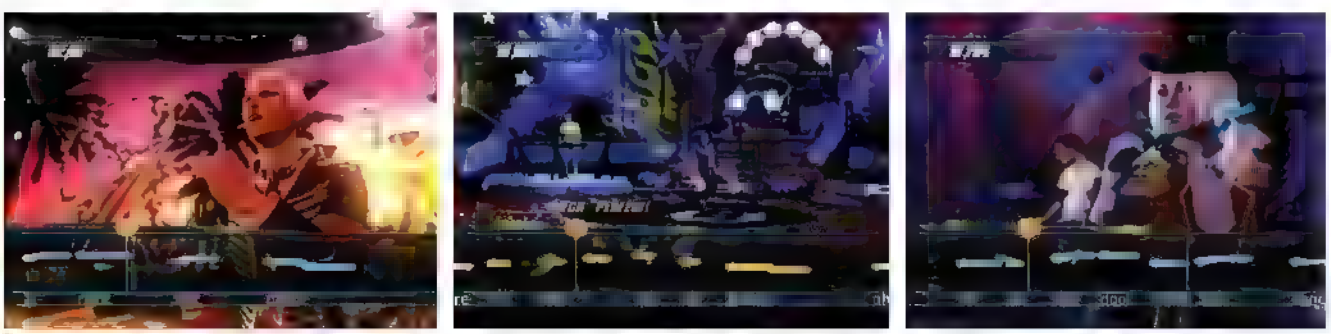
O funcionamento do jogo lançado em 2009 era simples e bem parecido com qualquer aparelho de karaokê. O produto acompanha um microfone USB simples e essa primeira versão contava com 35 canções que vão de Michael Jackson a R.E.M., de Madonna a Avril Lavigne. Mas, é sempre bom lembrar que, como se trata de um jogo, não dá para esperar que tudo esteja liberado.

Em *Karaoke Revolution*, seu desempenho é que determina o tamanho do repertório – conforme ganha notas maiores, novas músicas são desbloqueadas, além de avatares, roupas e acessórios para seu personagem.

O sistema de avaliação do game é interessante, mas bem falho. Seu objetivo é cantar a música no timbre e ritmo certos e ficar na linha estabelecida na parte inferior da tela. Fazendo isso, pouco importa se você falou a palavra certa ou apenas a murmurou.

Quanto mais tempo você permanece nos limites solicitados, mais seu personagem fica popular, com luzes no palco, público aplaudindo e vibrando. Só que basta uma desafinada para a galera cair fora, as luzes se apagarem e, provavelmente, seus vizinhos começarem a bater na parede até você parar com a tortura sonora.

Karaoke Revolution é daqueles jogos excelentes para animar a festa e colocar seus amigos para pagar um mico. E, mesmo que o sistema não faça uma análise precisa, mostrando quem realmente sabe cantar, o importante é a integração e o clima divertido que o jogo proporciona. Só não conte com a compreensão dos seus vizinhos.



Seu objetivo no jogo é casar seu ritmo e timbre com as linhas que aparecem na parte inferior da tela. Só assim o público permanece no seu show

Kit Europop

A melhor biblioteca Gamer do Brasil.

2 Pôsteres de Luxo + **1** Livro Cartonado + **1 ano** de assinatura Revista XBOX *(12 edições)*

Assinatura Revista XBOX

Tudo isso

DE: R$ 318,90

POR: **R$ 189,00** + frete

OU 12x de R$ 15,75 + frete

*Parcelamento somente no cartão de crédito

Coleção Pôsteres de Luxo

Papel especial, tipo cartão
Formato gigante 41 x 30 cm

Assassin's Creed Halo

XBOX Arte

108 ilustrações impressionantes de jogos que marcaram época.

Compre pelos telefones 0800 8888 508 e (11) 3038-5050 (SP)
ou pelo site www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA

*Promoção válida até 15/08/2015 Sujeita à disponibilidade de estoque Fretes não inclusos Reservamos o direito de corrigir eventuais erros de divulgação nesta edição

OS MOMENTOS MAIS QUENTES

É exatamente nessa hora que sua mãe entrará no quarto... Por [illegible]

1

THE WITCHER 2

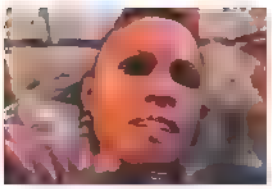
Depois de salvar a feiticeira Triss Merigold, Geralt e a moça caem, literalmente, em uma casa de banho élfica. Se o jogador for esperto e sugerir um banho durante o diálogo, Triss se encaminha para a piscina e desfaz sua roupa de forma bem sensual, usando magia. Geralt se apressa para tirar seu armamento e pular junto, mas Triss o derruba dentro d'água. Dadas as circunstâncias, não precisa pensar muito para entender o que acontece a seguir.

MASS EFFECT

Todos os jogos da série possuem romances que podem levar a cenas mais quentes. Uma das melhores ocorre no primeiro game, com a alienígena azul Liara. 2

DRAGON AGE: INQUISITION

Outra série da Bioware, mesma produtora de *Mass Effect*. Mais uma coleção de romances e uma cena muito engraçada ao fazer par com Iron Bull. 3



FAR CRY 3

A melhor cena ocorre no fim do jogo: ao escolher ficar com a nativa Citra, você é recompensado com o melhor, e último, amasso na vida do protagonista 4

GRAND THEFT AUTO V

A Rockstar nunca teve pudores em seus jogos. Trevor, um dos protagonistas, compra uma boate e ainda tem tempo para pegar a mulher dos amigos. 5

INDIGO PROPHECY

Mesmo que no primeiro Xbox os gráficos tivessem menor definição, isso não impedia algumas cenas quentes entre a policial Carla e o herói da trama, Lucas Kane. 6

MAX PAYNE 2

Seguindo o estilo do game, uma das cenas em graphic novel exibe alguns quadrinhos em que Max e Mona Sax aproveitam uns momentos a sós entre um tiroteio e outro. 7

CATHERINE

Esse maluco jogo japonês reúne quebra-cabeças, cabras, pesadelos e alguns momentos sensuais no melhor estilo anime 8

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

A grande paixão de Ezio Auditore é Caterina Sforza, uma mulher bonita, forte e perigosa. Mas isso não assusta o Sr. Auditore. 9

THE WITCHER 3

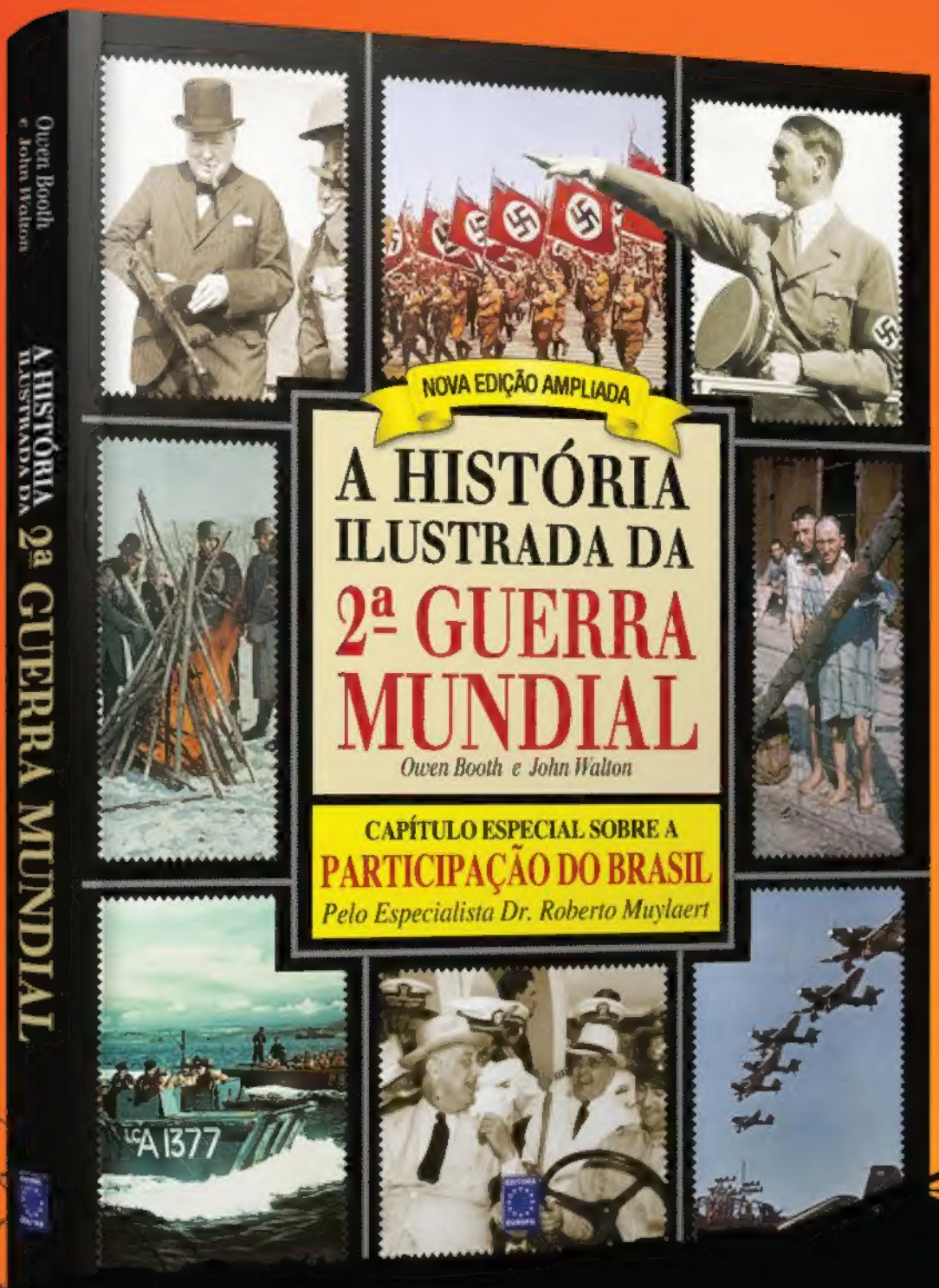
O terceiro game da saga de Geralt deixa os pudores de lado e traz cenas bem quentes. Numa delas, o bruxo aparece com uma mulher em cima de um unicórnio. 10

MENÇÃO HONROSA

DUKE NUKEM FOREVER

São tantas piadas de mau gosto envolvendo mulheres e personagens provocantes, como essas gêmeas que fica complicado descrever aqui

AQUI A GUERRA É REAL



Você precisa conhecer essa história

À venda nas livrarias, pelos telefones **0800 8888 508** e (11) **3038-5050** (SP)
ou pelo site **www.europanet.com.br/guerramundial**

CAÇADORA INFERNAL

Essa estudante francesa adora videogame tanto quanto curte reproduzir as roupas de seus personagens favoritos **Por Leandro Rodrigues**

Fotos: divulgação

Elisa Palisse

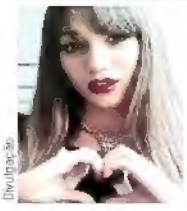
como Demon Hunter, de *Diablo 3*

Para começar, fale um pouco de você... Tenho 20 anos, cabelos e olhos castanhos e 1,60 m de altura. No momento não trabalho, apenas estudo.

Você mesma cria suas roupas e acessórios? Sim, faço tudo sozinha e o processo depende muito do traje escolhido. Alguns consigo resolver em pouco tempo, só que os mais elaborados podem levar de cinco a seis meses.

Quais seus games preferidos? Jogo de tudo um pouco, mas adoro as franquias *Soul Calibur* e *Assassin's Creed*.

Já passou por alguma situação engraçada em um evento? Sim, só que estava mais para trágica do que engraçada. Certa vez cheguei em um evento super atrasada. Iria me apresentar vestida de Caçador, de *Diablo III* [essa roupa mostrada aqui]. Infelizmente, ao abrir a mala, a roupa estava com muitas partes danificadas. Se não fosse minha mãe, e a sua pistola mágica de cola, não teria conseguido subir ao palco.



Divulgação

QUER CONHECER MELHOR A GATA?
www.facebook.com/KotoriCosplay

Os melhores jogos para o seu XBOX você encontra aqui.

Principais Lançamentos

- XBOX ONE
- XBOX 360

a partir de
R$ 184,90

Jogos XBOX 360

por até
R$ 49,90

Jogos XBOX ONE

por até
R$ 69,90

twitter: @Walmart_Games
acesse http://wal.mw/walmartxbox
ou ligue 3003-6080

Walmart.com

Verifique a classificação indicativa.

Promoções válidas até 01/09/2015 ou enquanto durarem os estoques. Somente para compras realizadas através do site http://wal.mw/walmartxbox ou pelo televendas 3003-6080. Essas condições não são válidas para lojas físicas do grupo Walmart Brasil. Frete e prazo de entrega sob consulta. Promoções e descontos não cumulativos com outras promoções do site e válidos enquanto durarem os estoques. Horário de atendimento do Televendas: de segunda a sábado das 09h às 21h. O serviço 3003 tem custo de ligação local mais impostos. Confira o regulamento no site. Imagens ilustrativas.

MAD MAX

EDIÇÃO LIMITADA

INCLUI O FILME
MAD MAX 2

LEGENDADO EM PORTUGUÊS

NAS LOJAS EM SETEMBRO

PS4 XBOX ONE PC

/WBGames /WBGames

18

Edição limitada com o filme disponível para XBOX ONE e PS4.

MAD MAX © 2015 Warner Bros. Entertainment Inc. Desenvolvido por Avalanche Studios. Os logotipos da família "PS" são marcas registradas, e o logotipo PS4 é uma marca comercial de Sony Computer Entertainment Inc. Os logotipos Kinect, Xbox, Xbox One, e XboxX são marcas comerciais do grupo de empresas Microsoft e são usados sob licença da Microsoft. Todas as demais marcas comerciais e direitos autorais são de propriedade de seus respectivos proprietários. Todos os Direitos Reservados.

Mad Max e todos os elementos relacionados são marcas registradas de e © Warner Bros. Entertainment Inc.
LOGO WB GAMES, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s19)

AVALANCHE STUDIOS

WB GAMES